6

# LA ROCCA DEL DEMONE

MORRIS - NEWNHAM

golden dragon

librinostri

libri
NOSTRI

*A Jamie*

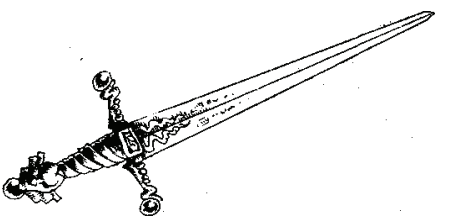
Titolo originale: «Golden Dragon Fantasy Gamebooks – Castle of Lost Souls»
Prima Pubblicazione: HarperCollins Publishers Ltd.
© 1985, Dave Morris e Yve Newnham per il testo
© 1985, Leo Hartas per le illustrazioni
2007, LibrogamÈs Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina Dragan

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

# LA ROCCA DEL DEMONE

## DAVE MORRIS – YVE NEWNHAM

illustrato da Leo Hartas
tradotto da Dirk06



librogame'sLAND
www.librogame.net

# Introduzione

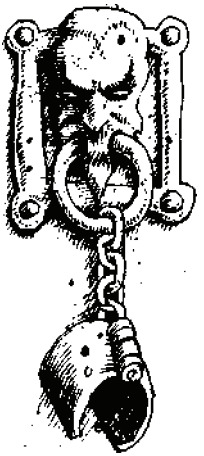
Immagina come potresti sentirti nei panni di Indiana Jones, o Conan il Barbaro, o Luke di *Guerre Stellari.* Invece che startene a guardare in poltrona le avventure di questi eroi, potresti provare il brivido e assaporare il pericolo delle loro avventure. A salvarti dalla morte ci sarebbero soltanto la tua abilità, il tuo coraggio e la saggezza nel prendere decisioni.

In questa serie di *librogame* il protagonista sei *tu.* Sei un avventuriero molto abile che ha girato e conosciuto gran parte del mondo. Alla ricerca costante di avventura e pericolo, hai combattuto contro troll, orchi, folletti, maghi folli e molti altri temibili avversari. Anni e anni di esperienza ti hanno assicurato riflessi veloci e grande abilità come guerriero, e pochi sono gli avversari in grado di avere la meglio su di te.

Per scoprire quanto vali come avventuriero, devi giocare due dadi.

Gioca due dadi, aggiungi 20 al numero ottenuto e riporta il risultato nella casella VIGORE del tuo *Foglio d'Identità.* Questo punteggio rappresenta la tua forza, la tua forma fisica e, in generale, la tua capacità di sopravvivenza. Ogni ferita che subisci nel corso dell'avventura incide sul tuo VIGORE, facendolo diminuire; quando questo punteggio scende a zero o meno, sei morto.

Gioca un dado, aggiungi 3 al numero ottenuto e riporta il risultato finale nella casella del tuo RPS (Resistenza Psichica). Più alto è il tuo punteggio di RPS, più alta sarà la tua capacità a resistere agli incantesimi e la tua sensibilità a stimoli di carattere psichico.
Gioca un dado, aggiungi 3 al numero ottenuto e riporta il totale nella casella dell'AGILITÀ. Questo punteggio rappresenta la tua destrezza e agilità fisica. Ad esempio avrai bisogno di un alto punteggio di AGILITÀ per arrampicarti sui muri, superare guadi e cosi via.



# Il tuo nome

Personalizza la tua avventura ispirandoti a nomi eroici. Prova ad immaginartene uno: potresti chiamarti Lucas Starkiller o Sir Began il Calvo, o Lady Angela Centauri, o Li Chun il Dragone Nero, o con qualsiasi altro nome che ti venga in mente. Immagina prima che tipo di avventuriero vuoi essere - un nobile cavaliere, un ladro scaltro, uno spadaccino senza pari, o forse un rude Vichingo - e poi scegli il nome più adatto.

# Vigore, agilità e RPS

Il tuo VIGORE cambierà costantemente nel corso dell'avventura ogni volta che verrai ferito. Potrai trovare pozioni risananti che saranno in grado di farti recuperare alcuni punti di VIGORE, ma questi non potranno mai superare il punteggio iniziale; ricordati quindi di prendere nota del valore iniziale del tuo punteggio di VIGORE in maniera accurata.

La tua AGILITÀ e il tuo RPS, invece, sono meno soggetti a modificazioni, anche se queste sono comunque possibili. Se ti storci la caviglia, ad esempio, la tua AGILITÀ verrà

intaccata di 1 punto. Un elmo magico può aumentare il tuo RPS. Ad ogni modo, come per il VIGORE, i tuoi punteggi di AGILITÀ e RPS non devono mai superare quelli iniziali, a meno che non ti venga specificamente indicato altrimenti nel testo.

# Foglio d'Identità

<table>
<tr><td colspan="2">Nome del protagonista:</td></tr>
<tr><td>VIGORE<br>Punteggio attuale:</td><td>RPS<br>Punteggio attuale:</td></tr>
<tr><td>AGILITÀ<br>Punteggio attuale:</td><td rowspan="2">OGGETTI<br>spada<br>pugnale<br>esca ed acciarino<br>lanterna<br>arco e sette frecce</td></tr>
<tr><td>TESORO<br>30 Pezzi d'Oro</td></tr>
<tr><td colspan="2">Combattimenti</td></tr>
<tr><td>Avversario<br>Vigore</td><td>Avversario<br>Vigore</td></tr>
<tr><td>Avversario<br>Vigore</td><td>Avversario<br>Vigore</td></tr>
<tr><td>Avversario<br>Vigore</td><td>Avversario<br>Vigore</td></tr>
</table>

Puoi scrivere i dati sul Foglio d'Identità in matita, così potrai cancellarli per poter giocare di nuovo. Oppure, se vuoi, puoi fotocopiarlo.

# Combattimenti

Spesso, nel corso della tua avventura, ti capiterà di imbatterti in creature o esseri contro i quali dovrai combattere. Quando accadrà ciò, gioca due dadi. Il numero che otterrai deciderà se sarai tu a ferire il tuo avversario o viceversa. Ecco un esempio di combattimento:

**107**

Il Gigante strappa un ramo di un albero vicino e avanza verso di te. Non hai via di scampo, devi combattere.

Gigante VIGORE 15

*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 6, vieni colpito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 7 a 12, il Gigante perde 3 punti di VIGORE.
Se vinci questo combattimento, vai al **273**.

All'inizio di ogni combattimento, devi prendere nota del VIGORE del tuo avversario nella tabella dei *Combattimenti.* Dovrai continuare a combattere fino a quando il punteggio di VIGORE tuo o del tuo avversario non sarà sceso a zero o meno, cioè fino a quando uno dei due non sarà morto. Prendi nota dei punteggi di VIGORE nel Foglio d'Identità e nella tabella dei Combattimenti.

# Fuga dal combattimento

In certi casi potrà capitarti di dare inizio a un combattimento e di trovarti a mal partito. Se nel testo te ne viene data la possibilità, potrai decidere di *scappare.* Il tuo avversario, però, cercherà di colpirti alle spalle. Per determinare se e quanto danno subirai, gioca due dadi; se il totale cosi ottenuto supera il tuo punteggio di AGILITÀ, allora vieni colpito (e perdi 3 punti di VIGORE) nella fuga, ma se il totale dei dadi è inferiore o uguale al tuo punteggio di AGILITÀ, allora riesci a evitare il colpo del tuo avversario e a scappare.

# Oggetti e Tesoro

Nella tua missione collezionerai un certo numero di *Oggetti.* Alcuni di essi potrebbero rivelarsi inutili, o addirittura pericolosi. Ma fai attenzione, perché a volte anche l'oggetto più inutile all'apparenza potrebbe risultare di importanza vitale per la tua missione. Devi prendere nota di tali *oggetti* nel Foglio d'Identità non appena ne entri in possesso e cancellarli se li dai via o te ne servi per qualche scopo.

All'inizio della tua avventura, hai con te i seguenti *oggetti:*

la tua spada
una lanterna
esca ed acciarino
30 Monete d'Oro
un pugnale
arco e sette frecce

# L'avventura

Sei quasi pronto per imbarcarti nella tua avventura. Incomincia leggendo la *Storia* nelle pagine successive e poi vai al primo paragrafo.
Ma stai attento: è assai improbabile che tu riesca nella tua avventura al primo tentativo, poiché si tratta di una missione difficilissima. Quando entrerai nel Castello delle Anime Perdute, tracciane una mappa, prendi nota del tuo percorso e delle stanze che la formano. Se rimani ucciso, tutte queste informazioni ti saranno utili nei tentativi successivi. Potrai fallire la prima volta, o anche la seconda, ma alla fine riuscirai a trovare un modo per sconfiggere il demone all'interno del suo castello.
E ora, che l'avventura abbia inizio...

# La Storia

Lynton è una prosperosa città divenuta ricca e fiorente grazie alle sue intraprendenti attività commerciali. Gli orefici e gli artigiani della città non hanno pari, la sua cucina primeggia nel raggio di moltissime leghe, e ricchi mecenati garantiscono il prosperare dell'arte. Si tratta di un luogo fantastico da visitare per chi possiede denaro da spendere…

Allontani il piatto nel quale ti è stata servita la colazione a base di zuppa di farina d'avena, e poi osservi il tuo borsello delle monete non molto pieno. Presto sarà il momento di partire: sei giunto alla conclusione che Lynton è un posto troppo tranquillo in cui nessuno ha necessità dei tuoi servigi.

Vedi un ragazzo alto che attraversa il giardino coperto di rugiada, che sembra sconfortato quanto te. "Per tutti gli dei!" borbotta mentre ti passa vicino. "Possibile che non ci sia nemmeno un avventuriero coraggioso in questa maledetta città?" Notando i suoi pregiati abiti e gli anelli che indossa, ti alzi in piedi e corri verso di lui, presentandoti rapidamente.

Si gira e ti risponde cortesemente: "Sono Jasper, capo della ricca famiglia Faze, da quando mio padre morì prematuramente qualche mese fa. Io ed i miei fratelli abbiamo bisogno di un guerriero per portare a termine un compito molto pericoloso. Abbiamo sparso la voce in lungo e in

largo, e si sono offerti molti avventurieri, ma in ognuno di loro la vanagloria superava il loro coraggio e abilità. Siamo sull'orlo della disperazione, ma se sei in grado di provare il tuo onore ne trarrai grossi benefici."

Accompagni Jasper alla dimora della famiglia Faze, un imponente edificio che si innalza fieramente su circa trenta acri di terreno. Ti porta dinanzi ai suoi quattro fratelli, i quali non perdono tempo per iniziare le loro severe prove. Dimostri le tue capacità di combattimento usando una spada di legno da apprendista, atterrando senza troppe difficoltà la robusta guardia del corpo di Jasper. Il corniolo, il cilindro di legno posto al centro del bersaglio per le frecce, viene ridotto in schegge quando ne scagli infallibilmente una dopo l'altra al suo interno. Quando ti viene chiesto, dopo essere stato bendato, di evitare i birilli lanciati da Jasper e dai suoi fratelli, il tuo sesto senso e la tua coordinazione si dimostrano essere quasi sovrumani. Vieni interrogato in maniera molto particolareggiata sulle tue precedenti avventure, e non hai nessun problema ad elencare il modo migliore per affrontare qualsiasi mostro, dal basilisco al vampiro. Ad ogni prova, il sorriso di Jasper diventa sempre più ampio. Alla fine getta il libro nel quale aveva preso appunti. "È sufficiente!" annuncia. "Non c'è alcun dubbio: sei il campione che stiamo cercando."

Accompagni Jasper nel suo studio, nel quale ti illustra la missione. "Il Castello delle Anime Perdute", inizia improvvisamente, "è il luogo in cui il demone Slank imprigiona gli spiriti di coloro che si sono sottomessi a lui." Ti

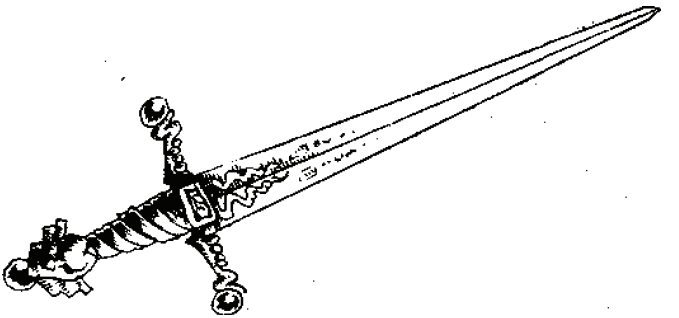
offre un bicchiere di brandy, che mandi giù senza nemmeno pensarci. "Mio padre, Luther Faze, morì ricco, ma nella sua gioventù era solamente un misero commerciante. Un giorno si imbatté per caso in un vaso di bronzo decorato in mezzo alle sue merci. Incapace di ricordarsi dove l'aveva trovato, lesse le iscrizioni che si trovavano sul fondo. Immediatamente apparve il demone Slank!

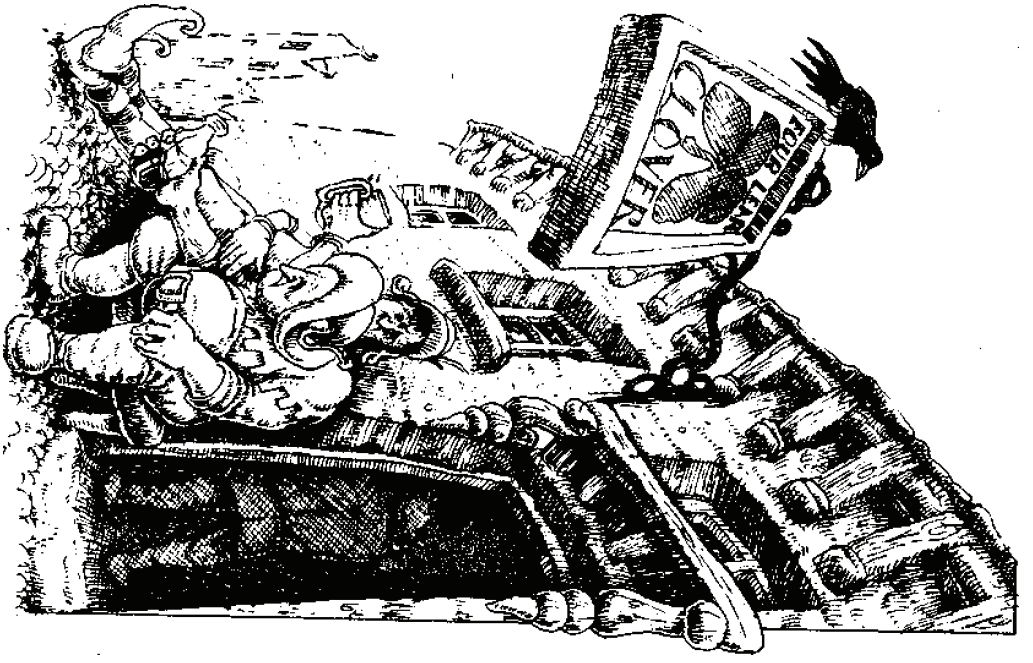
"Dopo qualche mercanteggiamento mio padre concluse un accordo con Slank, ovvero che avrebbe avuto successo e che sarebbe diventato ricco in modo da lasciare abbastanza ricchezze per i suoi figli e una dote per sua figlia. Per tutto questo il demone avrebbe avuto la sua anima.

"Mio padre morì sei mesi fa. Come puoi constatare dalla sua villa e dai suoi beni, il demone mantenne il patto. Mentre mio padre si trovava sul letto di morte, Slank attese di impossessarsi della sua anima per portarla al Castello. Ovviamente nessuno di noi è riuscito a vedere Slank, ma avvertimmo l'atmosfera di malvagità nella stanza e mio padre, essendo il suo figlio maggiore, mi aveva già raccontato del patto. Quando mio padre esalò l'ultimo respiro, una lacrima cadde dagli occhi di mia sorella Elvira sul suo volto…

"Venimmo a conoscenza del resto della storia più tardi, e te lo racconterò subito. Il demone portò l'anima di mio padre attraverso le basse colline e le paludi in cui si nasconde il Castello, circondato dalla nebbia. Mio padre sentì il demone sogghignare dopo che chiuse le porte dietro di loro. Chiamando a raccolta il suo coraggio, si girò e

lanciò la lacrima verso il volto di Slank. Il demone urlò di dolore e corse via dal Castello, stringendo l'occhio che sfrigolava e fumava nel punto in cui la lacrima l'aveva colpito.
"Mio padre era – *è* – molto astuto. Vedendo che la bontà era un modo per distruggere il demone malvagio, si barricò nella libreria del Castello e si mise al lavoro per trovare le giuste armi. Il modo per uccidere Slank è un incantesimo che richiede sei componenti: una sfera di cristallo, un quadrifoglio, le ceneri di un santo, i capelli di una suora, il frammento metallico dell'armatura di un cavaliere, ed una lacrima degli occhi di mia sorella.
Fortunatamente mio padre trovò anche un libro di negromanzia che utilizzò per apparirci in sogno. Ci disse cosa fare, e che avremmo dovuto cercare un coraggioso avventuriero che diventasse il campione di famiglia. Devo dirti che se riuscirai a salvare l'anima di mio padre dal castello di Slank, ti pagheremo un'ingente ricchezza in oro e gemme."
Sorridi ed accetti. Jasper mette una mano in tasca e ne estrae una fiala di vetro contenente una lacrima brillante. "Questo è uno degli oggetti di cui avrai bisogno. Spero che farai in fretta a trovare gli altri cinque."
Prendi la lacrima (annotala sul Foglio d'Identità) e poi parti subito. Hai un misterioso presentimento che stai per essere immischiato nella più inesplicabile avventura della tua vita!
Vai all'**1**.




FOUR LESS

## 1

Dato che vuoi affrontare l'avventura in modo sistematico, decidi di trovare prima di tutto la sfera di cristallo e il quadrifoglio. Ti viene in mente di essere passato davanti ad una locanda chiamata *il Quadrifoglio*, proprio di fianco alla piazza del mercato, e sembra essere un posto buono come un altro per iniziare la ricerca.

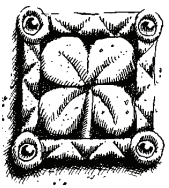
Dopo una breve camminata attraverso la città, raggiungi la locanda. Appena entri la prima cosa che noti è un finimento per cavalli a forma di quadrifoglio appeso sopra al bancone. Se credi che possa tornarti utile, puoi provare a rubarlo (vai al **190**), oppure puoi chiedere al locandiere se conosce un luogo in cui trovare qualche quadrifoglio (vai al **227**). Se preferisci, puoi intavolare una conversazione con qualche cliente: vuoi avvicinarti a un gruppo di zingari (vai al **56**), ad alcuni contadini che stanno pranzando (vai al **246**) oppure a un trio di avventurieri che probabilmente hanno fallito le prove di Jasper (vai al **176**)?

## 2

All'imboccatura del corridoio scopri una spada appesa al soffitto con una sottile catenella d'oro. La luce della lanterna sembra danzare sulla lama tagliente come un rasoio. Puoi prendere la spada (vai al **254**), oppure puoi continuare lungo il corridoio, camminando sotto di essa (vai al **207**).

## 3

Resisti agli effetti dell'incantesimo: non appena il Chonchon se ne accorge, ringhia furiosamente e poi tenta di volare via. Detesti profondamente questa malefica creatura, e non la lascerai certo fuggire facilmente, così decidi di prendere l'arco.Vai al **274**.



## 4

Ti trovi in un inestricabile labirinto di corridoi rivestiti di specchi.

| | |
|---|---|
| Per andare a Nord | Vai al **51** |
| Per andare a Sud | Vai al **64** |
| Per andare a Est | Vai al **179** |
| Per andare a Ovest | Vai al **121** |

## 5

Getti le tre monete sul pavimento di fronte a te. Una di esse cade con la raffigurazione del muso dell'unicorno rivolta verso l'alto, mentre le altre due con la testa di serpente. Può esserti di qualche aiuto? Se lo desideri puoi recuperare le monete, e poi ritornare al **147** scegliendo quale porta aprire.

6

La strada che conduce alle Colline Mungo costeggia uno sperone roccioso che domina la vallata. Mentre cammini, noti un idolo di pietra sul fondo della valle. Vuoi fare una deviazione per ispezionarlo (vai al **191**), oppure preferisci proseguire sul sentiero (vai al **301**)?

7

Apri la fiala e fai cadere la lacrima nell'occhio, pensando che possa mostrarti la via esatta che conduce al castello. Sfortunatamente non funziona, e hai sprecato la lacrima (cancellala dal Foglio d'Identità). Digrigni i denti e arranchi verso il luogo in cui dovrebbe trovarsi il castello. Vai all'**84**.

8

Immergi la mano nella pozza d'acqua e prendi la bottiglia. Vuoi provare a togliere il tappo adesso? Se sì, vai al **216**, altrimenti annotala sul Foglio d'Identità e poi vai al **126**.

9

Prosegui alla cieca fino a quando inciampi, cadendo per terra e finendo con la faccia nel fango. Ti alzi, aggrottando le sopracciglia e serrando la mascella dalla rabbia, e poi arranchi caparbiamente verso il castello. Più procedi spe-

dito verso di esso e più sembra allontanarsi, così decidi di provare a guardare nello zaino in cerca di un'idea. Vai al 62.

10

"Almeno possiedi le ceneri di un santo?" Se le hai, vai al 275, altrimenti vai all'88.

11

Gli getti le quattro monete: le afferra al volo e poi le fa sparire in tasca con un rapido gesto. Adesso puoi continuare sulla tua strada (vai al 6), oppure puoi chiedergli se è a conoscenza del luogo dove potresti trovare gli ultimi due oggetti di cui hai bisogno (vai al 236).

12

Sali i gradini del carrozzone variopinto, scosti la tenda di seta che nasconde l'ingresso ed entri con cautela. L'interno è debolmente illuminato ed è pervaso da uno strano odore, probabilmente di incenso. Tessuti esotici e colorati scendono dal soffitto in drappi, nascondendo i vani interni del carrozzone. Ti senti inebriato e disorientato, poiché sei passato dalla confusione e dal trambusto e ora sei giunto in un altro mondo.
Non appena i tuoi occhi si abituano alla penombra, noti

una figura seduta dietro a un tavolo coperto da una tovaglia di velluto. È vestita con abiti dello stesso colore dei drappi che adornano il carrozzone. Rimani piacevolmente sorpreso di scoprire che la Zingara Gayl non è una vecchia rugosa, ma un'incantevole ragazza con capelli color rame e occhi verde mare adornati da lunghe ciglia. Ti fa un cenno di avvicinarti, e finalmente sul tavolo noti la sua sfera di cristallo, che brilla e riflette le miriadi di colori della stanza.
Hai rapidamente studiato alcuni piani, e ora devi decidere quale adottare.
Le chiedi di predirti il futuro? Vai al **52**.
Le chiedi di predire il suo stesso futuro? Vai al **162**.
Tenti di rubare la sfera di cristallo? Vai al **263**.
La inviti a bere qualcosa e passare un po' di tempo fra i festeggiamenti? Vai al **58**.

## 13

Gli porgi malvolentieri sette Monete d'Oro: ricordati di sottrarle dal Foglio d'Identità. Adesso puoi continuare il tuo viaggio (vai al **6**), oppure puoi chiedergli dove trovare i due oggetti che ancora ti mancano (vai al **236**).

## 14

Gayl si è ritirata nel retro oscuro del carrozzone; i suoi occhi brillano nella semioscurità. Pulisci il sangue dalla spa-

da utilizzando la tovaglia di velluto e poi sollevi la sfera di cristallo dal piedistallo. Quando le dai l'addio, la zingara sputa a terra e mormora terribili imprecazioni nella sua lingua. Ti allontani rapidamente dal carrozzone, prima che possa lanciare su di te le sue stregonerie.
Vai al **208**.

## 15

L'avversario giace a terra esanime. Gli togli l'elmo e ti fai strada a spintoni fra la folla degli astanti stupiti. Nessuno tenta di fermarti, visto che hai sconfitto un temibile cavaliere. Ti impossessi del frammento di cui avevi bisogno e poi getti l'elmo in un fosso. Vai al **269**.

## 16

Possiedi i Bracciali dei Fulmini? Se si, vai al **112**. Altrimenti, mentre entri all'interno dell'alcova, una scarica elettrica attraversa la stanza e si abbatte su di te: sottrai 4 punti di VIGORE. Se sei ancora vivo, decidi di tornare indietro e di continuare lungo il corridoio. Vai al **192**.

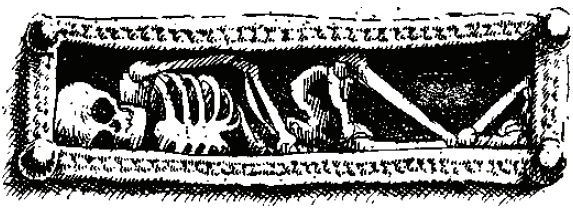
## 17

Sembra che la porta sia stata sbarrata o chiusa dall'interno. Se vuoi bussare, vai al **180**. Altrimenti puoi provare la porta che si trova nel muro opposto (vai al

264), oppure puoi proseguire fino alla fine del corridoio (vai al 135).

## 18

Ti avvolgi la coperta attorno al corpo. È piacevolmente calda e sei lieto di aver avuto la buona idea di portarla con te. Adesso vuoi tentare di raggiungere la maschera (vai al 41), oppure preferisci lasciare la stanza attraverso il passaggio a volta (vai al 288)?



## 19

Non appena spingi per terra il pesante coperchio del sarcofago, fuoriesce un odore stantio di ossa polverizzate e di teli funebri marci. Sollevi la lanterna e guardi all'interno: fra gli strati di polvere, l'unico oggetto che è sopravvissuto alla devastazione del tempo è una corona ormai opaca, con alcuni rubini che scintillano lungo il bordo. Puoi prenderla e metterla in testa (vai al 289), oppure lasciarla dove si trova e continuare sulla tua strada, verso il passaggio a volta (vai al 234), oppure verso il corridoio dal quale sei arrivato (vai al 44).

## 20

Gioca un dado. Se ottieni 4 o meno, vai al **265**. Se ottieni 5 o 6, vai all'**89**.

## 21

Con un gesto delle mani evoca un potente incantesimo, ma riesci a resistere ai suoi effetti, fuggendo via prima che possa lanciarne un altro. Vai al **208**.

## 22

Ci vuole molto coraggio per attaccare un Leone di Montagna. Solo coraggio, niente cervello…

| Leone | VIGORE 15 |
|---|---|

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 7, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 8 a 12, il Leone perde 3 punti di VIGORE.

Dopo tre turni di combattimento hai la possibilità di fuggire: in questo caso vai al **24**. Se lo uccidi, vai al **255**.

## 23

Attraversi un vasto ingresso tenebroso, impregnato dall'odore di incenso funebre, e avvolto nella luce fumosa e dardeggiante di innumerevoli candele nere. Un'ampia

scalinata conduce al primo piano, mentre su una parete della stanza vedi una doppia porta sulla quale sono intagliate decorazioni arabesche. Vuoi aprire le porte (vai al **73**), oppure vuoi salire le scale (vai al **103**)?

## 24

Continui il viaggio mantenendo una rapida andatura. Ti fermi brevemente solo per pranzare, e a metà del pomeriggio sei già sulla strada che conduce fuori dalle colline. Di fronte a te il sentiero si biforca: una delle strade conduce alle Paludi Bosh, dove sei diretto, mentre l'altra probabilmente conduce al famigerato Canyon del Soffio di Drago, dove certamente non vorresti andare. Vicino al bivio si trova una grossa roccia piatta, sulla quale sono accovacciati due minuscoli goblin, con i volti spigolosi ed una folta chioma di capelli bianchi sulle grosse teste.

"Sei un Dran o un Kabbagoo?" chiedi al primo goblin, mentre ti avvicini. Risponde in modo così indistinto che non riesci a sentirlo, mentre l'altro goblin inizia a parlare: "Ha detto che è un Kabbagoo. Sei sordo o cos'altro?" Ignorando il suo atteggiamento scortese, chiedi al secondo goblin quale strada dovresti imboccare per raggiungere le Paludi Bosh. "Paludi Bosh?", risponde. "Dovresti andare a sinistra". Mentre ti allontani, ti chiama e ti dice: "È meglio se stai alla larga da Bosh!" I due goblin iniziano a ridacchiare, ma non puoi perdere tempo per tornare indietro e dar loro una bella lezione. Dove vuoi andare adesso?

A sinistra come ti ha suggerito (vai al **202**), oppure a destra (vai al **217**)?

## 25

Non c'è modo di saperlo con certezza, ma sei convinto che stai facendo dei progressi. Quando arrivi all'incrocio successivo scegli più accuratamente la strada da percorrere.

| | |
|---|---|
| Se vuoi andare a Nord | Vai al **51** |
| Se vuoi andare a Sud | Vai al **197** |
| Se vuoi andare a Est | Vai al **43** |
| Se vuoi andare a Ovest | Vai al **4** |

## 26

Ti getti in avanti, ma il tuo fendente non incontra resistenza. Affondi fra le pieghe dell'arazzo all'interno di un'alcova vuota, e mentre lotti per liberarti dallo spesso velluto, senti una lama affilata penetrarti nella spalla: perdi 3 punti di VIGORE. Se sei ancora vivo, cerchi di riprendere l'equilibrio per affrontare il malvagio Nano che ti ha appena attaccato. Saltella da un piede all'altro e ride allegramente mentre avanzi verso di lui. Vai all'**81**.

## 27

Avanzi attraverso uno stretto passaggio illuminato dalle

fiamme color ambra di alcune lampade ad olio. Dopo pochi passi giungi presso una porta nella parete alla tua sinistra. Alcuni metri più avanti, dall'altro lato del corridoio, vedi un'altra porta.
Vuoi provare ad aprire la porta a sinistra? Vai al **17**.
Vuoi provare ad aprire la porta a destra? Vai al **264**.
Vuoi continuare lungo il corridoio? Vai al **135**.

## 28

Uno di loro muore, ma gli altri continuano a combattere. Ti girano intorno velocemente, balzando ogni tanto verso di te con un finto affondo, e non riesci a tenerli d'occhio tutti quanti.

*Gioca due dadi:*
Se ottieni 2 o 3, vieni ferito tre volte e perdi 9 punti di VIGORE.
Se ottieni 4 o 5, vieni ferito due volte e perdi 6 punti di VIGORE.
Se ottieni 6 o 7, vieni ferito una volta e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 8 a 12, uno dei ladri (scegli tu quale) perde 3 punti di VIGORE.

Se vuoi FUGGIRE adesso, perdendo 9 punti di VIGORE se fallisci una prova di AGILITÀ, vai al **219**. Se vuoi continuare il combattimento per uccidere un altro ladro, vai al **128**.

## 29

In qualche modo riesci a trascinarti lungo gli ultimi metri, fino a raggiungere il passaggio a volta. Probabilmente il freddo è un effetto magico limitato alla stanza che hai appena lasciato, infatti dopo pochi minuti smetti di tremare e riesci a rimetterti in piedi. Ti massaggi le membra per ripristinare la circolazione, mentre ti guardi attorno. Vai al **288**.

## 30

Dopo aver percorso un centinaio di metri, improvvisamente ti imbatti negli oggetti che avevi perduto: sono ammucchiati ordinatamente proprio di fronte a te. Felice di questo lieto mutamento degli eventi, raccogli gli oggetti e li riponi nello zaino, e poi continui il viaggio con rinnovato vigore, fischiettando. Vai al **221**.

## 31

Il Cobra si ritrae dalla tua spada scintillante, sibilando irosamente. Lo osservi mentre la sua testa oscilla avanti e indietro. Le tenebre iniziano ad avvolgerti e ben presto sei immerso in un buio impenetrabile nel quale gli occhi dorati del serpente dardeggiano come gemme.

Gioca due dadi, cercando di ottenere un risultato uguale o inferiore al tuo attuale punteggio di RPS. Se hai successo, vai al **248**. Se fallisci, vai al **165**.

## 32

La maschera è talmente fredda che ti scotta le dita. Tenti di avvolgerla nel mantello, ma riesci ugualmente a sentire il gelo sovrannaturale assorbire il calore del tuo corpo: non puoi certo portarla con te. Vuoi prendere un oggetto dallo zaino (vai al **181**), o preferisci lasciare la stanza (vai al **288**)?

## 33

Stai affrontando un'Ondina, un elementale dell'acqua. Ogni volta che ti colpisce devi ottenere, con il lancio di due dadi, un punteggio uguale o inferiore ai tuoi *attuali* punti di RPS. Se fallisci la prova, l'Ondina indebolisce la tua resistenza alla magia, e devi ridurre di 1 punto il tuo *attuale* punteggio di RPS.

Ondina VIGORE 9

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 7, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE; inoltre devi lanciare i dadi come spiegato in precedenza.
Se fai da 8 a 12, l'Ondina perde 3 punti di VIGORE.

Se il tuo punteggio di RPS scende a 0, vai al **116**. Se vinci, vai all'**8**.

## 34

Quando raggiungi l'albero, scopri che la ciocca di capelli è sparita. O magari non è mai stata lì...
Non ti resta che continuare il viaggio. Vai al **221**.

## 35

Ti svegli con un sussulto, consapevole di un pericolo imminente. Ti sposti precipitosamente di lato proprio nel momento in cui si abbatte su di te un'ascia. Una frazione di secondo più tardi e la tua testa sarebbe stata tagliata come un ramo! Recuperi la spada. Di fronte a te, nella penombra, si trova Garl, che fa roteare la massiccia ascia come se fosse uno stuzzicadenti.
Vai al **295**.

## 36

Cammini attorno all'area in cui si sta svolgendo il torneo. Fra i numerosi cavalieri che sfilano avanti e indietro in sella ai loro destrieri, richiamando i pigri scudieri, ne vedi uno, all'apparenza molto valoroso, in compagnia di una nobildonna. Sta dichiarando il proprio profondo amore per lei, utilizzando le più raffinate e gentili parole. La donna gli offre un pezzo di seta verde decorata d'oro come simbolo di apprezzamento, che lui accetta con un leggero sorriso. Hai trovato colui che stavi cercando, perciò ti avvicini a lui.

Gli esponi il tuo problema e invochi il suo aiuto? (Vai al **185**)
Rubi il suo elmo mentre è distratto? (Vai al **50**)
Ricorri all'astuzia? (Vai al **261**)

## 37

Ti precipiti fuori dalla locanda e imbocchi un vicoletto. Hai ancora il finimento d'ottone in tasca, e sei anche abbastanza sicuro che nessuno degli avventori ti abbia notato nell'oscurità della sala. Ti dispiace di essere stato costretto ad uccidere uno di loro, ma si trattava di legittima difesa. Vai al **124**.

## 38

Mentre avanzi nel corridoio, da dietro un arazzo emerge un Nano impazzito, che era nascosto all'interno di una nicchia in attesa di tenderti un'imboscata. Osservi che è scalzo: evidentemente ha messo le scarpe sotto l'arazzo, in modo che sporgessero per tenderti un astuto tranello, ma fortunatamente non ci sei cascato. Vai all'**81**.

## 39

Fai scivolare il finimento di ottone nella tasca una frazione di secondo prima che il locandiere si giri per prendere la tua ordinazione. Sorridi distrattamente e gli dici di aver

dimenticato il borsello con le monete. Mentre ti osserva sospettosamente, ti allontani in strada.
Vai al 273.

## 40

"Molti delinquenti che non rispettano le leggi vagano sulle nostre strade maestre", continua il capitano. È arrivata l'ora di affrontare severamente tutti coloro che osano sfidare l'autorità delle leggi. I miei ordini prevedono di infliggere punizioni immediate a chiunque si macchi d'un reato." Mentre parla noti nei suoi occhi un barlume fanatico, ed ignora i tuoi tentativi di cambiare discorso. Inizi a dimenarti scomodamente sulla sedia. Improvvisamente ti rendi conto che sta parlando della recente uccisione di uno degli esattori del re. Cerchi di raggiungere lentamente la spada che si trova dietro di te, ma ti afferrano e ti storcono il braccio. I soldati ti immobilizzano per terra mentre il capitano si avvicina, armato di un pugnale. Agisce in nome della giustizia ma, in realtà, la sua mente dimostra molta più malvagità della tua. La tua fine non è per niente piacevole…

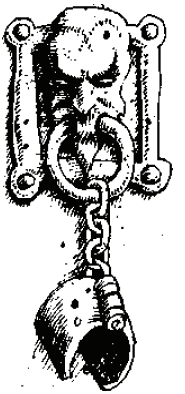
## 41

Colpisci il ghiaccio con il coltello, ma si ricongela più in fretta di quanto tu riesca a infrangerlo. Se sei intenzionato a raggiungere la maschera dovrai pensare a qualcos'altro:

vai al **125**. Se invece vuoi arrenderti per andare verso il passaggio a volta, vai al **288**.

## 42

Si guardano tra loro. "Forse l'eremita ne possiede uno", suggerisce il primo. "Non posso assicurartelo", dice l'altro, "ma colleziona praticamente tutto". Si alzano e ti accompagnano da lui. Vai al **286**.



## 43

Ti trovi nel mezzo di un incrocio, dal quale si dipartono quattro identici corridoi.

| | |
|---|---|
| Per andare a Nord | Vai al **51** |
| Per andare a Sud | Vai al **64** |
| Per andare a Est | Vai al **179** |
| Per andare a Ovest | Vai al **121** |

## 44

Ben presto imbocchi un corridoio rivestito di arazzi, con una sola porta all'estremità opposta. Nel mezzo del pavimento scorgi una botola. Se vuoi aprirla, vai al **96**. Se invece preferisci attraversare il corridoio per raggiungere la porta, vai al **308**.

## 45

Slank sta usando la sua infame magia per persuaderti a servirlo, ma nessun demone potrà corrompere uno spirito onorevole e coraggioso come il tuo. Scosti risolutamente le tende. Vai al **46**.

## 46

Hai lasciato sulla maschera di Slank il quadrifoglio oppure la lacrima? Se si, vai al **204**. Altrimenti vai al **282**.

## 47

Ti svegli presto e fai colazione con Jasper. I suoi fratelli sono ancora a letto, e il palazzo sembra spaventosamente silenzioso. Vi scambiate a stento qualche parola: Jasper è consapevole del fatto che potrebbe mandarti verso la morte, e i forzieri d'oro che ti ha promesso adesso sembrano un'insignificante ricompensa. La porta cigola alle tue spalle ed entra un servitore con le tue armi e lo zaino. "Ho

detto a Mortlake di preparare qualche provvista per il viaggio", dice Jasper. "E nello zaino troverai anche un vasetto contenente quattro dosi di un Balsamo magico Risanante."

Il Balsamo Risanante è un preparato alquanto maleodorante composto da latte rancido, grasso di troll e alcune piante marce, e possiede proprietà curative davvero miracolose. Spalmandolo sulle ferite riportate dopo un combattimento, ripristinerà 4 punti VIGORE; il Balsamo ovviamente non aumenterà i tuoi punti VIGORE oltre al valore massimo. Annota il Balsamo Risanante sul Foglio di Identità, e ricorda che ne hai a sufficienza solo per quattro applicazioni.

Prendi i tuoi effetti personali e poi Jasper ti accompagna al cancello del palazzo. "Ti auguro buona fortuna", dice mentre siete in cammino. "Non posso fornirti altro aiuto oltre a questi due piccoli dettagli. Primo, ho saputo che le due principali tribù di goblin delle Colline Mungo, attraverso le quali dovrai passare, sono quella dei Dran e quella dei Kabbagoo e che una delle due è composta da incorreggibili bugiardi. Secondo, si dice che strani fantasmi appaiano fra le nebbie delle Paludi di Bosh, che circondano il castello di Slank. Questi fantasmi non faranno alcun male se vengono ignorati." Poi ti porge un talismano che porta al collo. "Indossalo, così mio padre potrà riconoscerlo e sapere che vuoi aiutarlo." Apre il cancello e ti porge la mano. "Buona fortuna!"

Attraversi la città per raggiungere la porta occidentale. Le

strade stanno cominciando a prendere vita con i commercianti che espongono le merci ed i raggi di sole spuntano da sopra i tetti; inoltre spira una piacevole brezza rinfrescante. Da qualche parte, durante il viaggio, dovrai trovare le ceneri di un santo e i capelli di una monaca, ma per il momento pensi solamente al fatto che è una magnifica giornata e che stai per affrontare un'altra emozionante avventura. Vai al **205**.

## 48

La stanza è un salone esagonale con un'ampia alcova nella parete opposta. All'interno della nicchia, appesa al muro, riesci a vedere una spada dorata e tempestata di rubini. Mentre ti avvicini, all'interno della stanza riesci a sentire un odore acre e a vedere alcuni guizzi azzurri che attraversano l'entrata dell'alcova. Vuoi entrare nella nicchia (vai al **16**), oppure andartene e continuare ad esplorare il corridoio (vai al **192**)?

## 49

Se hai offerto almeno tre Monete d'Oro, il fabbro intasca immediatamente il denaro e taglia un piccolo pezzo dell'armatura. Nascondi il frammento sotto la tunica e poi riporti la corazza al cavaliere. Vai al **269**.

Se invece hai offerto al fabbro due Monete d'Oro o meno, vai al **74**.

## 50

Ti avvicini furtivamente al luogo in cui la sella, la lancia e l'elmo giacciono incustoditi a terra. Mentre lo scudiero russa sonoramente, prendi silenziosamente l'elmo e inizi ad arretrare mettendotelo sottobraccio. Ma la fortuna non è dalla tua parte: inciampi in un tirante di una tenda e cadi rovinosamente. Il cavaliere si gira e ti vede; con un balzo ti è addosso, impugnando la sua spada che brilla alla luce pomeridiana. Non hai altra scelta oltre a quella di combattere.

| Cavaliere | VIGORE 15 |
|---|---|

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 6, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 7 a 12, il Cavaliere perde 3 punti di VIGORE.
Se vinci, vai al **15**. Se decidi di arrenderti, vai al **174**.

## 51

Il corridoio ti conduce ad un quadrivio. Quale direzione vuoi prendere?

| | |
|---|---|
| Nord? | Vai al **170** |
| Sud? | Vai al **107** |
| Est? | Vai al **43** |
| Ovest? | Vai al **249** |

## 52

Se hai ancora del denaro, devi riempirle il palmo della mano con una Moneta d'Oro. Dopo averlo fatto, inizia a scrutare all'interno della sfera di cristallo, in cui vede molto del tuo passato e parte del futuro. Un leggero sorriso si dipinge sulle sue labbra. "Le tue intenzioni mi sono chiare", dice. "Se vuoi avere la mia sfera di cristallo dovrai pagare molto di più…"

Improvvisamente estrae uno stiletto col quale ti punge un dito. Una goccia di sangue scuro cade sulla sfera e sembra che venga assorbita dalla sua superficie brillante. Rimani stordito e momentaneamente indebolito: hai perso permanentemente 1 punto dal tuo *normale* punteggio di VIGORE. Non sarà sufficiente una Pozione di Guarigione per ripristinare questo punto, e non lo farà nemmeno qualsiasi altro oggetto. In cambio della goccia di sangue, Gayl ti consegna una seconda sfera di cristallo, presa da un cesto alle sue spalle. Accetti l'offerta e te ne vai, anche se pensi di aver pagato un caro prezzo per questo oggetto. Vai al **208**.

## 53

Sollevi il romaiolo e bevi un piccolo sorso del miscuglio. Lancia cinque dadi: se il totale è uguale o inferiore al tuo attuale punteggio di VIGORE, vai al **163**. Se invece è superiore, vai al **71**.

## 54

Uccidi uno degli avversari, ed ora hai la possibilità di FUGGIRE dalla locanda, se lo ritieni opportuno: in questo caso vai al **273**. Se invece preferisci continuare a combattere, *gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 4, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 5 a 12, l'avversario perde 3 punti di VIGORE.
Se vinci, vai al **145**.

## 55

Dopo quasi un'ora non sei ancora riuscito ad avvicinarti alla meta. Evidentemente è ora di provare qualcos'altro, così dai un'occhiata all'interno dello zaino per farti venire un'idea. Vai al **62**.

## 56

Paghi due Monete d'Oro per una bottiglia di vino, e poi ti dirigi al loro tavolo. Mentre gli riempi i bicchieri ti presenti. Sorridono e annuiscono, ma non dicono nulla. Cosa vuoi chiedergli prima? Se sanno dove puoi trovare una sfera di cristallo (vai al **97**), oppure un quadrifoglio (vai al **209**)? Se preferisci essere più cauto, potresti chiedergli se conoscono un indovino (vai al **154**).

## 57

Gli avversari sopravvissuti ti osservano sbalorditi mentre fai la seconda vittima con un poderoso colpo di spada. I loro volti diventano pallidi; non appena fai un passo avanti gettano a terra le loro armi improvvisate e scappano via terrorizzati; nessun altro avventore della locanda sembra intenzionato ad attaccarti. Ritorni al bancone del bar, finisci rapidamente la tua birra e poi ti allontani a passo spedito dalla locanda.
Vai al **124**.

## 58

La zingara è lusingata per l'invito ed accetta con un sorriso radioso. Vi allontanate insieme dal carrozzone dirigendovi verso una grossa tenda non molto lontana. Alcuni individui ubriachi, sia zingari che abitanti della città, si trovano attorno alla tenda. Il vino e la birra scorrono a fiumi. Vi fate strada fra la gente allegra finché non trovate un tavolino, e inizi ad offrire ripetutamente da bere a Gayl. Ben presto si rilassa e comincia a ridere e scherzare. Alcuni degli avventori più rumorosi la invitano a ballare con loro. Qualcuno le mette fra le mani un tamburello; si alza in piedi ed inizia a percuoterlo contro le gambe mentre volteggia in una danza sensuale. Tutti gli uomini la acclamano, affollandosi e formando attorno a lei un cerchio. Assapori un ultimo sorso di vino, e poi ti allontani con discrezione. Ritornando al carrozzone, ti impossessi

della sfera di cristallo dopodiché ti allontani dai festeggiamenti. Vai al **208**.

## 59

Il tuo avversario è senza fiato, mentre tu attingi a nuove energie. Avanzi, sperando di riuscire a finirlo rapidamente.

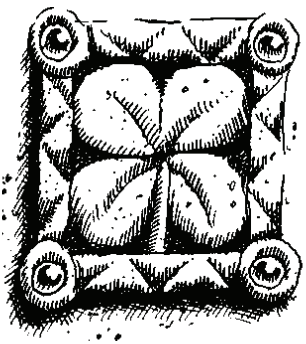
*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 4, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 5 a 12, il ladro perde 3 punti di VIGORE.

Se vinci, vai al **223**. Se FUGGI, vai al **219**.

## 60

Visto che sta diventando tardi, inizi a guardarti intorno per cercare un posto adatto per accamparti. Finalmente trovi un'altura sufficientemente asciutta. Usando la legna che avevi raccolto in precedenza, riesci ad accendere un bel falò. Dopo una cena leggera, ti sdrai e ti addormenti.
Improvvisamente ti svegli. Sono trascorse alcune ore: il falò si è ridotto a un cumulo di braci ardenti. Tutt'intorno a te vedi numerose creature che si agitano nell'oscurità. Ti alzi lentamente. Sei circondato da un'orda di Creature della Palude: sono piccole, coriacee e glabre, con zampe palmate e grossi occhi senza palpebre. Sono state attratte dal fuoco e dal baluginio della tua spa-

da, che è conficcata nel terreno vicino a te. Le Creature della Palude sono abituate a vedere solamente le monotone tinte verdi e grigie del fango della palude, cosicché vengono subito attratte dalla luce e dai colori. Ti girano attorno come farfalle notturne intorno ad una candela. In base a quanto hai sentito si nutrono solamente di funghi e piante di palude, tuttavia ti trovi in una situazione estremamente pericolosa visto che, se decidessero di avvicinarsi alla luce, verresti investito e schiacciato da centinaia di creature. Cosa vuoi fare? Puoi gettare la spada lontano, sperando che la seguano (vai al **280**), puoi accendere la lanterna (vai al **210**), oppure puoi usare, se lo possiedi, l'Anello della Luce (vai al **178**).



## 61

Anche se sei convinto che le tue azioni siano state legittime, gli dei ti considerano un assassino, e non gradiscono la tua presenza nel loro santuario. Inviano uno dei loro servitori per occuparsi di te: è un enorme guerriero ar-

mato con un'alabarda, indossa un'armatura bianca e si avvicina attraverso uno squarcio lucente nell'aria, proprio di fronte a te. Vieni completamente preso alla sprovvista da questa inaspettata e miracolosa apparizione, e non hai il tempo di bere una pozione (se ne hai qualcuna).

Nemesi VIGORE 15

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 6, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 7 a 12, la Nemesi perde 3 punti di VIGORE.

Se FUGGI, ritornando sul sentiero in direzione Ovest, vai al **301**. Quando sconfiggi la Nemesi, si trasforma in un rivolo di acqua limpida, svanendo. Vai al **243**.

## 62

Quale dei seguenti oggetti vuoi utilizzare? Il quadrifoglio (vai al **65**), la lacrima della fanciulla (vai al **7**) o la sfera di cristallo della zingara (vai al **242**)?

## 63

Numerosi torsi umani grondanti di sangue sono appesi alle pareti della dispensa con ganci da macellaio, e su alcuni di essi vedi strisciare disgustosi vermi. Evidentemente Slank gradisce gli avventurieri coraggiosi. Vedi parecchi vasi e bottiglie allineati su alcuni scaffali di legno: ti

avvicini per leggere le etichette sbiadite, e scopri che contengono i più svariati ingredienti.
C'è un barattolo contenente occhi di salamandra, un altro zampe di rana, un altro ancora una lingua di cane in salamoia, mentre il successivo è colmo di filetti di serpenti di palude. Una bottiglia è priva di etichetta, ma contiene inequivocabilmente zampe di lucertola. Fra gli ingredienti meno strani, noti del pepe rosso, prezzemolo e sale. Se vuoi puoi prendere al massimo tre contenitori: in questo caso annotali sul Foglio d'Identità. Reprimendo alcuni conati di vomito alla vista e al fetore dell'orrenda dispensa del demone, continui sulla tua strada (vai al **240**).

## 64

I corridoi rivestiti di specchi sembrano estendersi in tutte le direzioni senza apparente fine. Ti ritrovi in un quadrivio, dal quale puoi andare:

| | |
|---|---|
| A Nord | Vai al **170** |
| A Sud | Vai al **107** |
| A Est | Vai al **43** |
| A Ovest | Vai al **179** |

## 65

Alcuni ritengono che un quadrifoglio posto sotto la lingua non permetta di dire altro oltre alla verità. Questa vecchia storiella non ti può essere di alcun aiuto: rimetti il

quadrifoglio nello zaino, e poi arranchi verso il luogo in cui presumi che si trovi il castello.
Vai all'**84**.

## 66

Ti addormenti nuovamente, e trascorri il resto della notte tranquillamente, ad eccezione dei nugoli di moscerini e degli occasionali ululati lontani provenienti dai mostri della brughiera. Ti risvegli all'alba. Se sei ferito, aggiungi un punto al tuo attuale punteggio di VIGORE, grazie al riposo. Consumi un'abbondante colazione e poi prosegui nel cuore del Bosh.
Vai al **79**.

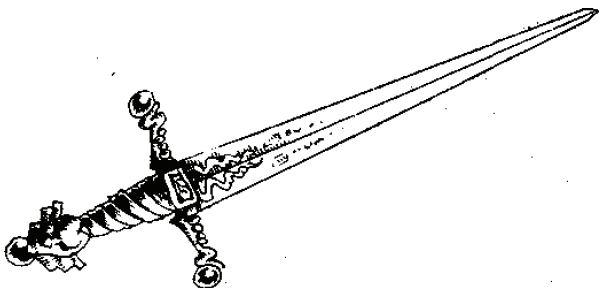
## 67

Ti inerpichi freneticamente sul pendio. Una voce profonda ti chiama dal basso: con tuo enorme stupore scopri che

il leone può parlare!
"Adesso ascolta", ti dice. "Tanto per cominciare posso saltare fin lassù, quindi puoi anche tornare qui. Ma la cosa più importante è che mi sembra di avere una maledetta grossa spina conficcata nella zampa". Vedi che effettivamente è vero. Se vuoi scendere per aiutare la bestia, vai al **173**. Se invece decidi di rimanere dove sei, vai al **167**.

## 68

Ti offre un Amuleto della Fortuna per 20 Monete d'Oro. Se declini l'offerta e continui a girovagare fra la folla, vai al **140**. Se vuoi comprare l'Amuleto, pagagli le 20 Monete d'Oro e poi prosegui al **225**.



## 69

Arranchi verso il castello, ma ogni volta che distogli lo sguardo da esso, scopri che si è spostato in un'altra posizione. E sembra che tu non riesca nemmeno ad avvicinarti. Decidi che è il momento di provare ad usare uno dei

tuoi oggetti, così apri lo zaino.
Vai al **62**.

## 70

Una schiera interminabile di immagini riflesse si estende lungo il corridoio, finché non raggiungi un altro quadrivio. Quale direzione vuoi prendere?

| | |
|---|---|
| Nord? | Vai al **51** |
| Sud? | Vai al **64** |
| Est? | Vai al **25** |
| Ovest? | Vai al **4** |

## 71

La brodaglia ha su di te lo stesso effetto di un colpo di ascia da guerra, facendoti cadere pesantemente sul pavimento. Si tratta della zuppa preferita del demone, ma per qualsiasi mortale è un potente veleno. La vita scivola via dal tuo corpo sconvolto dal dolore. La tua ricerca è fallita.

## 72

Ti incammini a passo sostenuto, ed in breve tempo ti lasci alle spalle i campi e le praterie che circondano la città. Dopo qualche tempo giungi presso un fiume, e vedendo un ponte a poche centinaia di metri di distanza, ti dirigi in quella direzione camminando lungo la riva. Tuttavia, mentre ti appresti ad attraversarlo, un uomo alto e magro

con un abito grigio spunta da sotto l'arco del ponte, e ti avverte che devi pagare 4 Monete d'Oro per poter attraversare il fiume in questo punto. Vuoi pagarlo (vai all'**11**), o preferisci ignorarlo e attraversare ugualmente il ponte (vai al **230**)?

## 73

Oltre la doppia porta si trova una stanza debolmente illuminata. Una torcia consumata sta bruciando su un supporto fissato alla parete. Lo stesso acre profumo di incenso, che avevi già odorato in precedenza, aleggia anche qui. Nella parte opposta della stanza intravedi un'arcata buia, oltre la quale ci sono solo tenebre. Vuoi ritornare all'ingresso e salire le scale (vai al **103**), oppure vuoi attraversare la stanza per imboccare il passaggio a volta (vai al **111**)?

## 74

Conclude sogghignando il suo lavoro sull'armatura, e poi la riporta al cavaliere. Ritorni furibondo al torneo e decidi di ottenere il frammento che ti serve dalla collezione di armature di Hrothgar l'erudito. Vai al **152**.

## 75

L'altro Zingaro fa un balzo verso di te, oltrepassando il

corpo riverso a terra del fratello. Ha gli occhi colmi di odio, e Gayl lo incita ad ucciderti.

Secondo Zingaro VIGORE 12

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 5, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 6 a 12, lo Zingaro perde 3 punti di VIGORE.
Se vinci vai al **14**.

## 76

Esci attraverso la finestra della camera e fuggi nella notte. Corri per diversi chilometri guidato solamente dalla luce pallida della luna. Quando ti fermi per controllare i tuoi effetti personali, scopri con rabbia che nella fretta di fuggire non hai preso uno degli oggetti che possedevi. Cancella uno dei seguenti oggetti dal Foglio d'Identità: un capello di monaca, una lacrima in una fiala, le ceneri di un santo in un'urna, un quadrifoglio oppure un frammento di armatura. Inoltre hai anche perso la borsa del denaro. Infreddolito, stanco e indebolito, scivoli in un sonno irrequieto e ti risvegli il mattino seguente molto presto, ansioso di proseguire il viaggio. Vai al **132**.

## 77

Puoi scommettere fino a tre Monete d'Oro (decidi adesso quante) su un galletto impettito oppure sul suo avver-

sario, che è più grosso ma ha la cresta malridotta. Se scegli il primo, vai al **99**. Se scegli il secondo, vai al **247**.

## 78

La freccia ferisce un orecchio del Chonchon, facendolo precipitare. Ti incammini senza fretta verso il punto in cui è caduto, e scopri che la freccia ha lacerato il suo orecchio, ma è ancora vivo. Lo schiacci nel fango con il tacco dello stivale. Noti che la creatura indossa un orecchino, così usi il pugnale per impossessartene. L'orecchino è grande abbastanza da adattarsi al polso, e scopri che si tratta di un Bracciale dei Fulmini. Annotalo sul Foglio d'Identità prima di proseguire al **222**.

## 79

Mentre cammini, alcune volute di nebbia ritornano a mulinare intorno a te, ma ormai non ci fai più caso: la nebbia è diventata quasi come un compagno di viaggio, che fortunatamente non fa uso di altre illusioni…

Poi, a distanza, vedi il Castello delle Anime Perdute. A meno che non sia un'altra delle apparizioni della nebbia, non dovrebbe essere più lontano di qualche chilometro! Ti incammini in quella direzione. Tuttavia, quando lo osservi dopo aver percorso qualche centinaio di metri, scopri che il castello non si trova più di fronte a te. Cammini nella stessa direzione, tenendo lo sguardo puntato su

di esso per tutto il tempo, ma non riesci ad avvicinarti. Probabilmente il demone Slank ha gettato degli incantesimi nei dintorni del castello, per tenere lontani i visitatori sgraditi. Cosa vuoi fare? Se vuoi continuare a camminare verso il castello, osservandolo in continuazione fin quando non cambia nuovamente posizione, vai al **91**. Se vuoi usare un oggetto dello zaino, vai al **62**. Se vuoi tentare qualcos'altro, vai al **138**.

## 80

Osservi per alcuni minuti il corpo riverso a terra, quasi aspettandoti che Slank si risvegli per la seconda volta, tenendoti pronto a ricominciare immediatamente il combattimento se fosse necessario. Ma ha utilizzato l'ultimo dei suoi poteri magici contro di te: questa volta è morto veramente. Vai al **309**.

## 81

Ringhiando terribili imprecazioni, il Nano fa roteare la sua ascia e si lancia su di te.

Nano VIGORE 9

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 5, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 6 a 12, il Nano perde 3 punti di VIGORE.
Se FUGGI in direzione della porta che si trova in fondo al

corridoio, vai al **220**.
Se uccidi il Nano, vai al **238**.

## 82

Ti trovi in un luogo sacro. Gli dei scrutano nel tuo cuore, valutando le tue imprese. Se finora hai ucciso qualcuno (ad eccezione del ladro corpulento al torneo), vai al **61**. Invece se sei giunto fin qui senza uccidere nessuno, ad eccezione del ladro corpulento se lo hai incontrato, vai al **243**.

## 83

Versando il sale sul ghiaccio, ne abbassi il punto di congelamento: inizia a sciogliersi, ed ora hai ben poche difficoltà a scavare con il pugnale per raggiungere la maschera. Vai al **100**.

## 84

Mentre sei in cammino, senti un suono sommesso che aleggia attraverso la sterile landa. Presti maggiore attenzione a questo mormorio, che sembra pronunciare una sola parola: *uccidere, uccidere, uccidere*… Sollevi lo sguardo e vedi quattro sagome oscure che piombano su di te attraverso la nebbia. Le creature che ti stanno attaccando sono Chonchon: si tratta di teste prive di corpo che usano

le loro enormi orecchie come se fossero ali, e attaccano le loro prede usando i loro denti affilati come rasoi. Tre di loro volano verso di te per attaccarti: *combattili uno alla volta.*

| | |
|---|---|
| Primo Chonchon | VIGORE 6 |
| Secondo Chonchon | VIGORE 6 |
| Terzo Chonchon | VIGORE 6 |

*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 5, vieni ferito e perdi 2 punti di VIGORE. Se ottieni da 6 a 12, il Chonchon con cui stai combattendo perde 3 punti di VIGORE.

Se dopo sette turni di combattimento stai ancora affrontando i Chonchon, vai al **283**. Se riesci a ucciderli tutti entro il settimo turno, vai al **253**.

## 85

Versi un po' di olio della lanterna sulla superficie della pozza, calmandone le acque agitate. L'Ondina immediatamente si immobilizza e sprofonda nuovamente nella vasca. Immergi cautamente la mano nell'acqua calma, per prendere la bottiglia. Se vuoi stapparla adesso, vai al **216**. Altrimenti annotala sul Foglio d'Identità e poi vai al **126**.

## 86

Uno degli assalitori barcolla per qualche metro e poi cade a terra privo di vita. Gli altri due ormai sono troppo infuriati per interrompere il combattimento.

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 4, vieni ferito due volte e perdi 6 punti di VIGORE.
Se fai 5 o 6, vieni ferito una volta e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 7 a 12, infliggi una ferita di 3 punti VIGORE ad uno dei nemici (scegli quale).

Se ne uccidi un altro, vai al **175**.

## 87

"Non saprei proprio", dice uno di loro, "ma un'altra birra potrebbe rinfrescarci la memoria". Ridono sfacciatamente e si lisciano le barbe irsute in attesa della tua reazione. Se vuoi offrirgli un altro giro di birre, sottrai altre tre Monete d'Oro e vai al **213**. Se preferisci tentare la fortuna con un altro gruppo di avventori della locanda, vai al **117**.

## 88

Luther scrolla le spalle. "Molto male. Tuttavia puoi ugualmente uccidere Slank: dovrai solo essere molto più prudente. Adesso non mi resta che augurarti buona for-

tuna". Ti accompagna alla porta della biblioteca e poi vi stringete la mano. Mentre prosegui lungo il corridoio, lo senti ripristinare la barricata dietro alla porta. Vai al **134**.

## 89

È un lavoro estenuante, ma alla fine riesci ad estrarre la maschera dal ghiaccio. Vai al **100**.

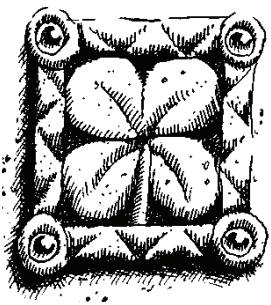
## 90

Ritorni indietro, verso le Colline Mungo. I due goblin sono molto divertiti nel vederti ritornare, talmente tanto che uno di loro dichiara, fra una risata e l'altra, che è un Kabbagoo. Viaggi verso Est e, nel tardo pomeriggio del secondo giorno, ritorni in città. Jasper è furibondo: ti rimprovera per la tua incompetenza nell'aver perduto tutti gli oggetti, e poi ti congeda. Con la reputazione rovinata, raccogli le tue cose e poi ti dilegui dalla città. Hai fallito la missione.

## 91

Mentre arranchi attraverso il monotono grigiore tenebroso, vedi che l'orizzonte dietro al castello è completamente immerso nell'oscurità, e ti ritrovi a camminare contro un vento gelido. Si sta avvicinando una tempesta: tutto il cielo si oscura mentre le nuvole si gonfiano, e gelide striature

bianche avanzano, nascondendo alla vista il castello. Chicchi di grandine grossi come il pugno di un uomo cadono tutt'intorno a te: se non trovi velocemente un rifugio ti procureranno ferite mortali. Persino la nebbia si disperde, rifugiandosi nel primo riparo disponibile. Una delle spire di nebbia scivola nel terreno, nel punto in cui vedi un foro simile alla tana di un grosso animale. Se si tratta veramente di una tana, dovrai affrontare l'occupante, ma è indubbiamente meglio che stare qui ad aspettare di essere ferito a morte dalla grandine. Con una mano sul pomo della spada, scendi nel foro. Vai al **232**.



## 92

Mentre entri nel territorio ondulato e monotono delle Colline Mungo, iniziano a calare le ombre della notte. Più in alto, sopra una cresta, vedi una capanna malridotta e uno stretto sentiero tortuoso che permette di raggiungerla. Se vuoi cercare rifugio per la notte chiedendo asilo a chiunque viva nella capanna, vai al **146**. Se invece preferisci accamparti all'aperto, vai al **296**.

## 93

Il corridoio conduce ad un altro incrocio, e devi scegliere ancora una volta quale direzione prendere.

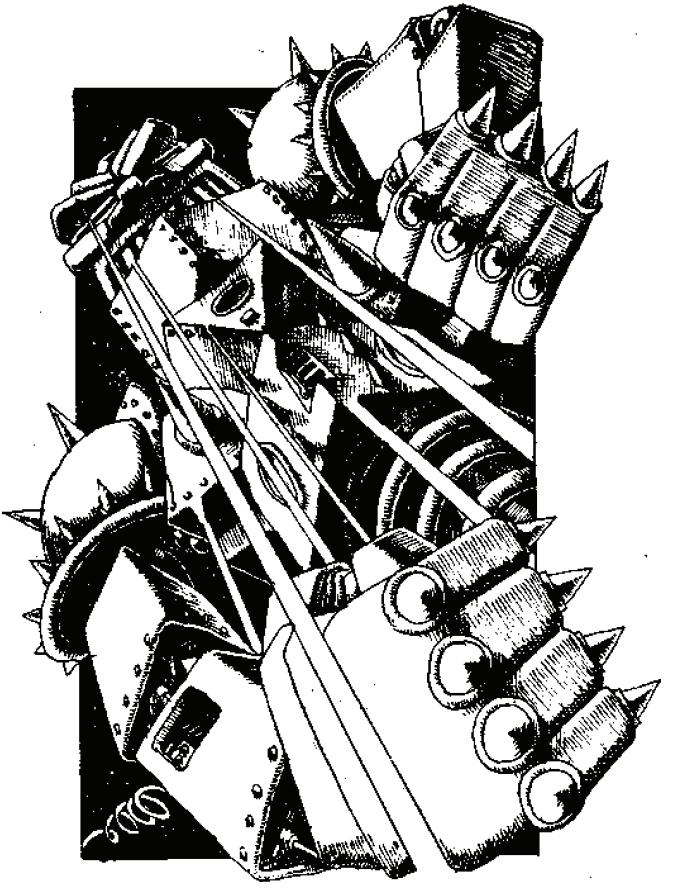
| | |
|---|---|
| Nord | Vai al **170** |
| Sud | Vai al **107** |
| Est | Vai al **70** |
| Ovest | Vai al **121** |

## 94

Il veleno del serpente raggiunge rapidamente il tuo cuore, e crolli in ginocchio a causa del dolore insopportabile che provi. Sembra che il petto ti stia per scoppiare, e ogni respiro è doloroso come un sorso di olio bollente. Non riesci a impedire ai tuoi muscoli di irrigidirsi in una stretta letale. La tua avventura e la tua vita giungono a una fine tormentata…

## 95

Non appena mandi giù la pozione, senti un'ondata di energia scorrerti nelle vene: se sei ferito recuperi 6 punti di VIGORE (ovviamente non si può superare il punteggio iniziale). Getti via la bottiglia vuota e poi ritorni al paragrafo da cui sei arrivato.



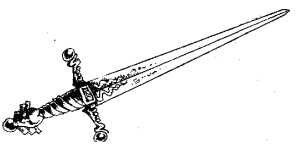
## 96

Sollevi la botola per aprirla. Immediatamente senti un rumore di potenti molle che si liberano, e vedi un guerriero meccanico che si solleva di fronte a te, colpendoti con il pugno corazzato.

Automa a orologeria VIGORE 12

*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 6, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 7 a 12, l'Automa perde 3 punti di VIGORE.

Il suo meccanismo si sta scaricando progressivamente, per questo motivo a ogni turno di combattimento puoi aggiungere un punto al lancio dei dadi. Se stai ancora combattendo dopo sei turni, vai al **136**. Se sconfiggi l'Automa puoi continuare per la tua strada (vai al **308**).



## 97

Non appena fai menzione dell'oggetto che stai cercando, le loro espressioni diventano guardinghe. Uno di loro spinge la bottiglia verso di te, invitandoti a bere. Gli altri si scambiano occhiate furtive mentre propone un brindisi. Se vuoi continuare a bere e parlare con loro, vai al **171**. Altrimenti vai al **131**.

## 98

Versi le ceneri nella "tana" e, con un rumore molto simile ad un colpo di tosse, vieni sputato all'esterno. Fortunatamente la tempesta di grandine è passata. Ricordati di cancellare le ceneri dal Foglio d'Identità, e poi vai la **69**.

## 99

Dopo una breve e feroce battaglia, il gallo sul quale avevi puntato vince lo scontro. Ottieni il doppio della cifra che avevi scommesso, meno una Moneta d'Oro che l'uomo alto trattiene da ciascuno scommettitore. Intascando la vincita, prosegui il cammino fra i festeggiamenti. Vai al **129**.

## 100

La maschera di legno, dipinta di nero e con decorazioni d'argento, probabilmente è una fantasiosa rappresentazione del volto di un demone. Ne hai viste di simili durante alcune feste, anche se nessuna era spaventosa come questa. Curiosamente la maschera ha solo l'occhio sinistro, nel quale è incastonata una lente di quarzo. Vuoi toccare la maschera (vai al **32**), preferisci prendere un oggetto dallo zaino (vai al **181**), oppure ti allontani attraverso il passaggio a volta (vai al **288**)?

## 101

Percorri un breve corridoio e poi entri in una stanza circolare, al centro della quale si trova una pozza d'acqua. C'è un'altra uscita dalla stanza: una porta alla tua sinistra. Puoi tornare indietro per aprire una delle altre porte: quella con la targa di rame (vai al **279**) oppure quella con la targa di bronzo (vai al **300**). Altrimenti puoi attraversare la stanza (vai al **114**).

## 102

Ti svegli prima dell'alba e ti unisci alle monache nella prima funzione della giornata, più per educazione che per devozione. Noti anche un gruppo di soldati che stanno pregando all'interno della cappella. Non li avevi visti quando sei arrivato ieri, e non appena uscite dalla cappella inizi a parlare con il loro capitano. Ti conferma che sono arrivati durante la notte. "I pattugliamenti delle strade occidentali sono stati raddoppiati", ti racconta durante la colazione. "Le campagne in questa zona sono colme di briganti e mostri sanguinari."

Possiedi un amuleto di giada a forma di corno? Se sì, vai al **40**. Altrimenti vai al **306**.

## 103

Sali fino al pianerottolo del primo piano. Da qui puoi andare a sinistra (vai al **27**), oppure a destra (vai al **284**).

## 104

Inserisci il quadrifoglio nella bocca della maschera del demone: dovrebbe impedire a Slank di toccarla. Ricordati di cancellarlo dal Foglio d'Identità. Ti incammini con fatica sul pavimento ghiacciato, verso il passaggio a volta. Vai al **288**.

## 105

Perquisisci i cadaveri, trovando 13 Monete d'Oro e una Pozione di Forza. Puoi bere la pozione all'inizio di qualsiasi combattimento, e farà aumentare la tua forza in modo tale che ogni ferita che infliggerai sottrarrà al nemico 4 punti di VIGORE, invece dei soliti 3. Gli effetti della pozione dureranno solo per un combattimento, e all'interno della bottiglia ce n'è a sufficienza per una sola dose. Apporta le modifiche necessarie al Foglio d'Identità. Ti incammini in direzione della città, fischiettando allegramente. Vai al **287**.

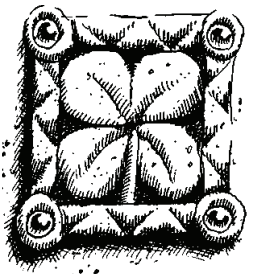
## 106

Ti avvicini al bancone del bar e, mentre il locandiere è impegnato ad asciugare un bicchiere, ti allunghi per rimuovere il finimento di ottone dalla parete. Lancia un dado. Se fai 1 o 2, vai al **270**. Se fai 3 o più, vai al **39**.

## 107

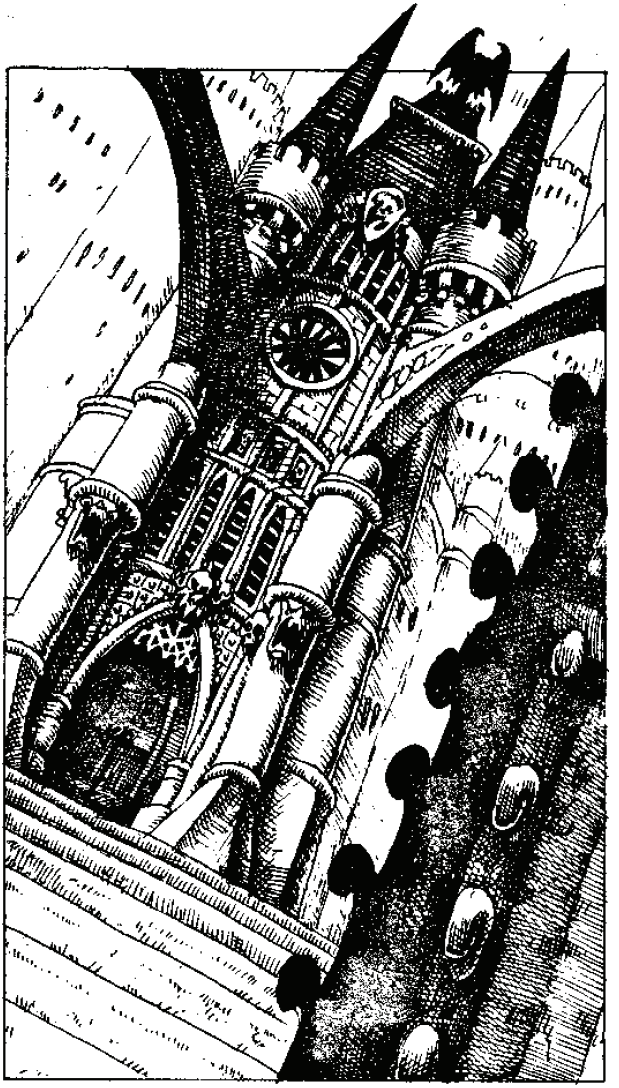
Ti trovi all'intersezione di quattro passaggi apparentemente uguali, e devi scegliere quale imboccare.

Quello a Nord? (vai al **51**)
Quello a Sud? (vai al **64**)
Quello ad Est? (vai al **179**)
Quello ad Ovest? (vai al **121**)



## 108

Ti trovi ai piedi del Castello delle Anime Perdute. Le nebbie della palude sembrano stare a debita distanza da esso. L'edificio è imponente, e non riesci a renderti conto delle sue dimensioni: sembra sconfinato, immenso… Le mura torreggiano vertiginosamente sopra di te, nel cupo cielo color ardesia. Forse nell'architettura irreale e inumana del castello riesci a scorgere qualcosa della mente perversa del suo occupante, il demone Slank. Le aperture buie delle finestre fissano in modo minaccioso le silenziose terre paludose circostanti. Poi noti una luce guizzante: si tratta di una candela solitaria all'interno di una delle



finestre, alla sinistra del portone di ingresso, apparentemente al primo piano. Tutto il resto è avvolto nelle tenebre.
Il castello non è sorvegliato: nessuna delle anime tormentate che sono entrate può uscire. Avanzi lentamente verso il ponte levatoio, con l'arma in pugno. Lo oltrepassi e, con le mani tremanti, spingi il portone di mogano, spalancandolo.
Vai al **23**.

## 109

La tua attenzione viene catturata dal bagliore di un coltello, mentre l'uomo grasso tenta di tagliare il laccio del tuo borsello portamonete. Ti ribolle il sangue nelle vene e sguaini la spada dal fodero con un impeto di rabbia. Il Borseggiatore tenta di fuggire correndo fra due tende, ma una catasta di cesti gli blocca la strada, costringendolo a tornare indietro e ad affrontare la tua ira.

Borseggiatore VIGORE 9

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 4, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 5 a 12, il Borseggiatore perde 3 punti di VIGORE.
Se vinci, vai al **237**.

## 110

Infili rapidamente il finimento d'ottone sotto la tunica un attimo prima che il locandiere se ne accorga. Gli fai un sorrisetto e gli paghi una Moneta d'Oro, finisci sfacciatamente la tua birra e poi ti allontani dalla locanda. Vai al **124**.

## 111

Prima di procedere hai bisogno di una sorgente di luce. Vuoi prendere la torcia (vai al **120**), oppure preferisci accendere la tua lanterna (vai al **241**)?

## 112

Una saetta incandescente attraversa l'entrata dell'alcova mentre la attraversi, ma l'energia viene assorbita dai tuoi Bracciali, e ne esci illeso. La spada è appesa alla parete di fonte a te. I rubini brillano, ed il metallo scintilla nella debole luce dei due bracieri che si trovano ai lati dell'alcova. Non appena raggiungi la spada, da essi si solleva un denso fumo dalla forma simile a quella di un ser-

pente sospeso a mezz'aria, proprio di fronte a te. Con un sussulto ti rendi conto che questa creatura di fumo è viva e intende attaccarti!

Rauchwurm VIGORE 12

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 5, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 6 a 12, il Rauchwurm perde 3 punti di VIGORE.

Se vuoi FUGGIRE, ritornando al corridoio, vai al **192**. Se riesci a sconfiggere il fumo animato, vai al **231**.

## 113

Poco più avanti, lungo il corridoio, ti trovi di fronte ad un imponente portale di quercia con un chiavistello di metallo a forma di pipistrello. Lo apri ed esamini la stanza che si trova oltre. Nella parete di fronte a te si trova un'alta arcata, dalla quale si diparte un corridoio. Sulla sommità dell'arco troneggia l'inquietante bassorilievo di

un volto ghignante che non sembra essere umano.
Un sommesso piagnucolio attira la tua attenzione sull'occupante della stanza: probabilmente una delle povere anime che Slank tortura per il proprio piacere. È una donna esile dai capelli castani, con i polsi legati con cinghie di cuoio ad una trave di legno del soffitto. I piedi si trovano su una lastra di metallo rovente. Riesci a comprendere la perversa ingegnosità di questo strumento di tortura: la ragazza può sollevare le gambe dalla lastra, ma ben presto, a causa del dolore alle braccia, è costretta ad abbassarsi e a ustionarsi. Quando ti vede, ti supplica di liberarla. Se vuoi farlo, vai al **228**. Altrimenti vai al **187**.

## 114

Sul fondo della pozza noti una bottiglia di vetro grigio-verde. Ma prima ancora di poter decidere se tentare di prenderla, la superficie della pozza inizia a increspars e ad agitarsi come un lago durante una tempesta; improvvisamente da essa emerge una creatura fatta d'acqua. Vuoi sfoderare la spada (vai al **33**), oppure preferisci trovare un altro modo per combatterla (vai al **142**)?

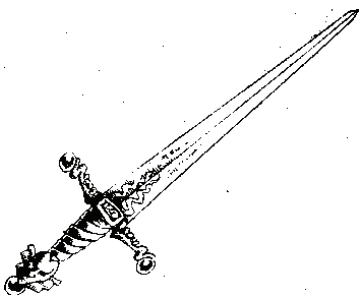
## 115

Esattamente di fronte a te, sui rami nodosi di un albero, ci sono svariate ciocche di lunghi capelli neri. Potrebbero essere i capelli di una monaca?

Vuoi aprire lo zaino? Vai al **158**.
Vuoi avvicinarti all'albero? Vai al **34**.
Vuoi ignorarle e proseguire il viaggio? Vai al **221**.

## 116

I poteri dell'Ondina prosciugano l'essenza vitale delle sue vittime. Non appena perdi l'ultimo dei tuoi punti di RPS, cadi in uno stato di incoscienza. Il tuo corpo privo di vita crolla sul pavimento bagnato e viene sommerso dal mostro d'acqua.
La tua avventura termina qui, con una morte orribile.



## 117

Speri di avere più fortuna al prossimo tentativo. Puoi avvicinarti agli avventurieri (vai al **176**), agli zingari (vai al **56**), oppure al locandiere (vai al **227**). Lanci un'altra occhiata al finimento di ottone: se ti salta per la testa di provare a rubarlo, vai al **190**.

## 118

Noti una giovane coppia all'esterno della tenda dove servono birra: uno zingaro dalla carnagione bruna e la sua ragazza paffuta. Gli chiedi dove puoi trovare qualcuno che abbia una sfera di cristallo, ed il ragazzo risponde senza distogliere lo sguardo dagli occhi della sua amata: "Hai bisogno della Zingara Gayl. È la migliore indovina nel raggio di almeno cento chilometri". Nel frattempo ti indica il suo carrozzone. Vai al **12**.

## 119

La maledizione si abbatte su di te: in futuro nei combattimenti dovrai ridurre tutti i lanci di dadi di 1 punto. Ad esempio, se otterrai 7 in un combattimento, in realtà corrisponderà a 6. Pronunci una serie di colorite imprecazioni verso l'indovina mentre fuggi con la sfera appena trafugata. Vai al **208**.

## 120

Non appena estrai la torcia dal supporto fai scattare una trappola! Sotto di te si spalanca una botola che non avevi notato prima, e precipiti per circa due metri fino a cadere su un gelido pavimento di pietra. Un po' stordito, ma incredibilmente illeso, ti alzi faticosamente in piedi e ti guardi attorno: nella fioca luce e nella polvere soffocante riesci solamente a distinguere una vaga figura incatenata

al muro. Non appena ti avvicini con la torcia in pugno, scopri che si tratta di un vecchio con l'occhio destro accecato.

"Sono Luther Faze", ti dice. "Sei il campione mandato da mio figlio per salvarmi? Se è così, aiutami a liberarmi da queste catene e la tua ricompensa sarà superiore a qualsiasi cosa tu possa immaginare."

Se vuoi fare quello che ti chiede, vai al **307**. Se invece vuoi lasciarlo incatenato, vai al **277**.

## 121

Stai vagando in un labirinto interminabile, le cui pareti sono costituite da campi di forza che riflettono la luce. Finalmente raggiungi un incrocio, e devi scegliere verso quale direzione proseguire.

| | |
|---|---|
| Per andare a Nord | Vai al **170** |
| Per andare a Sud | Vai al **107** |
| Per andare a Est | Vai al **43** |
| Per andare a Ovest | Vai al **4** |

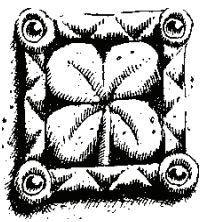
## 122

Senti alcune voci bisbiglianti che sembrano provenire dall'esterno della torre: "*Svegliati, Signore dei Demoni. La morte non può fermarti.*" Ti avvicini alla finestra e guardi fuori, ma non c'è nient'altro oltre al buio della notte e al vento ululante.

Senti muoversi qualcosa alle tue spalle. Il rumore ti fa gelare il sangue nelle vene, e poi ti giri lentamente…
Slank si è rialzato, ma ora ha assunto le sue vere sembianze: è molto più piccolo di prima, curvo e gracile. Il suo volto, di colore grigiastro, è rugoso, contorto e deforme, con le orbite degli occhi vuote e infossate. Adesso il suo aspetto è ancor più orribile.
"Ho ancora una vita a disposizione", ringhia. La sua voce è un rauco bisbiglio, soffocato ed esitante. I suoi poteri sono fortemente diminuiti, ma dovrai combattere duramente per avere la meglio.

Slank VIGORE 12

*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 6, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 7 a 12, il Demone perde 3 punti di VIGORE.
Se lo sconfiggi, vai all'**80**.



**123**

Se sei stato morso dal Cobra Gigante, vai al **250**. Se sei uscito illeso dal combattimento, vai al **304**.

## 124

Apprendi da alcuni commercianti che si sta svolgendo una festa dall'altro lato della città. Ti dirigi lì, pensando che probabilmente incontrerai qualcuno che possa dirti dove trovare una sfera di cristallo. Oltrepassi le mura meridionali della città, e quasi subito ti ritrovi in mezzo ad una folla di cittadini e zingari. Nelle vicinanze un gruppo di persone si è raccolto in cerchio. Urlano e applaudono, e decidi di fermarti per capire cosa sta succedendo: c'è un uomo alto e magro, con una bandana scarlatta avvolta attorno alla testa, che sta raccogliendo monete dalle persone che lo circondano. Si tratta delle scommesse per un combattimento fra galli.

Se vuoi fare una scommessa, vai al **77**.

Se vuoi proseguire, vai al **129**.

## 125

Ti viene in mente che potresti provare a riscaldare il pugnale con la lanterna, in modo da riuscire a scavare nel ghiaccio. Se vuoi farlo, vai al **20**. Se possiedi un vasetto di sale, vai all'**83**.

## 126

Vuoi lasciare la stanza circolare attraverso la porta alla tua sinistra (vai al **240**)? Oppure vuoi ritornare al pianerottolo con le porte, per aprire quella con la targa di rame (vai

al **279**), o quella con la targa di bronzo (vai al **300**)?

## 127

Nel momento in cui sollevi il coperchio dello scrigno, una pesante inferriata scivola verso il basso, chiudendo il passaggio a volta. Se non avessi spostato il forziere fuori dalla stanza prima di aprirlo, adesso saresti rimasto imprigionato. Lo scrigno non contiene nulla, ma non rimani deluso dal momento che sei molto soddisfatto di essere riuscito a evitare la trappola. Ripensando a quello che hai appena passato, continui per la tua strada. Vai al **251**.

## 128

Il sudore ti gocciola negli occhi mentre infuria la battaglia.

*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 4, vieni ferito due volte e perdi 6 punti di VIGORE.
Se ottieni 5 o 6, vieni ferito una volta e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 7 a 12, uno dei rimanenti ladri perde 3 punti di VIGORE.

Se vuoi FUGGIRE, vai al **219**. Se vuoi continuare il combattimento per ucciderne un altro, vai al **59**.

## 129

Sei circondato dalla calca. La tua attenzione viene attirata da un uomo che indossa un lungo abito viola: sta eseguendo alcuni giochi di prestigio con evidente diletto da parte degli spettatori, che applaudono e gli gettano monete d'argento. Mentre lo osservi unisce le mani sfiorandosi le dita, dalle quali erutta una fiammata di luce ed uno sbuffo di fumo verde.

Se decidi di passare oltre, vai al **140**.

Se invece vuoi rimanere per acquistare uno degli amuleti magici che vende, vai al **68**.

## 130

Il corridoio rivestito di specchi conduce all'ennesimo crocevia. Ma adesso, forse guidato dal sesto senso, sei quasi sicuro della direzione da prendere.

| | |
|---|---|
| Per andare a Nord | Vai al **271** |
| Per andare a Sud | Vai al **64** |
| Per andare a Est | Vai al **179** |
| Per andare a Ovest | Vai al **121** |

## 131

Ordinano altro vino: è evidente che vogliono farti ubriacare, ma non sei così stupido. Dici loro gentilmente che hai altre faccende da sbrigare, e scrollano le spalle quando ti allontani dal tavolo.

Se vuoi parlare con il locandiere, vai al **227**.
Se vuoi tentare di rubare il finimento di ottone, vai al **190**.

## 132

All'incirca a metà mattinata stai passando fra due colline, quando ti trovi faccia a faccia con un Leone di Montagna, ma al momento non cerca di attaccarti. Ti riprendi da un momento di panico e valuti la tua prossima mossa.
Vuoi sfoderare la spada e attaccarlo? Vai al **22.**
Vuoi arrampicarti sul pendio, fuori dalla sua portata? Vai al **67**.
Vuoi aspettare per vedere come reagisce? Vai al **229**.

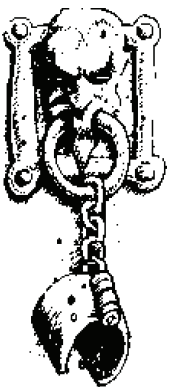
## 133

"È giusto!" esclama con un tono sorpreso che nasconde a malapena l'irritazione. "Non mi aspettavo che avresti indovinato. Perciò, visto che non puoi aver imbrogliato, suppongo che per il momento dovrò lasciarti andare…"

Improvvisamente ti sputa in faccia! Sbatti le palpebre e strofini gli occhi, ma quando li riapri è scomparso. Ritorni in cima alle scale e provi ad andare nell'altra direzione. Vai al **27**.

## 134

Ti fermi qualche metro dopo la biblioteca, davanti all'altra porta. Se vuoi aprirla, vai al **264**. Se vuoi proseguire lungo il corridoio, vai al **135**.

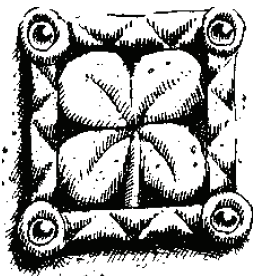


## 135

Dopo alcuni metri il corridoio svolta a destra. In corrispondenza dell'angolo si trova una porta malridotta e annerita dal fuoco, con una maniglia di peltro. Se vuoi esplorare la stanza che si trova dietro alla porta, vai al **48**. Se vuoi ignorarla e proseguire, vai al **192**.

## 136

Senti provenire dall'interno del guerriero meccanico il rumore di una molla che si spezza, dopodiché si piega e si ritrae all'interno della botola. Adesso è innocuo come un giocattolo rotto, ma non ritieni opportuno rimanere qui per accertartene. Richiudendo rumorosamente la botola, ti incammini in direzione del corridoio. Vai al **308**.



## 137

Possiedi le ceneri di un santo? Se sì, le cospargi sul corpo del demone (vai al **309**). Altrimenti vai al **122**.

## 138

Puoi provare a raggiungere il castello percorrendo un'altra strada: a destra o a sinistra rispetto al punto in cui sembra trovarsi (vai al **55**). Oppure puoi provare a chiudere gli occhi e proseguire alla cieca nella direzione in cui l'hai visto l'ultima volta (vai al **9**). Altrimenti puoi usare un oggetto dello zaino (vai la **62**).

## 139

Metti l'occhio della salamandra nell'orbita vuota della maschera del demone. Sembra che non ci sia nient'altro da fare qui, così ti incammini sul pavimento ghiacciato in direzione del passaggio a volta. Vai al **288**.

## 140

Da dietro un carrozzone sbuca fuori un ometto grasso che ti sbatte addosso malamente. Mentre si allontana, lo senti mormorare alcune vaghe scuse. Lancia un dado. Se fai 4 o più, significa che sei stato sufficientemente attento: vai al **109**. Se fai da 1 a 3, significa che ti sei distratto: vai al **193**.

## 141

Ti inerpichi fin sotto il ponte e cerchi fra gli effetti personali della vittima. Trovi sedici Monete d'Oro e una Pozione magica di Velocità. Puoi berla *all'inizio* di qualsiasi combattimento e ti permetterà di ottenere un punto in più al lancio dei dadi *solo durante quel combattimento*.
Ritorni sul ponte e mentre stai per gettare il corpo

dell'Esattore nel fiume, noti attorno al suo collo un amuleto di giada a forma di corno. Se vuoi puoi prenderlo, e in questo caso ricordati di annotarlo sul Foglio d'Identità insieme agli altri oggetti. Dopo aver sistemato il corpo, prosegui sulla tua strada. Vai al **6**.

## 142

Quale dei seguenti oggetti vuoi usare per sconfiggere l'Ondina?

| | |
|---|---|
| L'Anello della Luce | Vai al **266** |
| La Pozione di Velocità | Vai al **305** |
| La lanterna | Vai all'**85** |

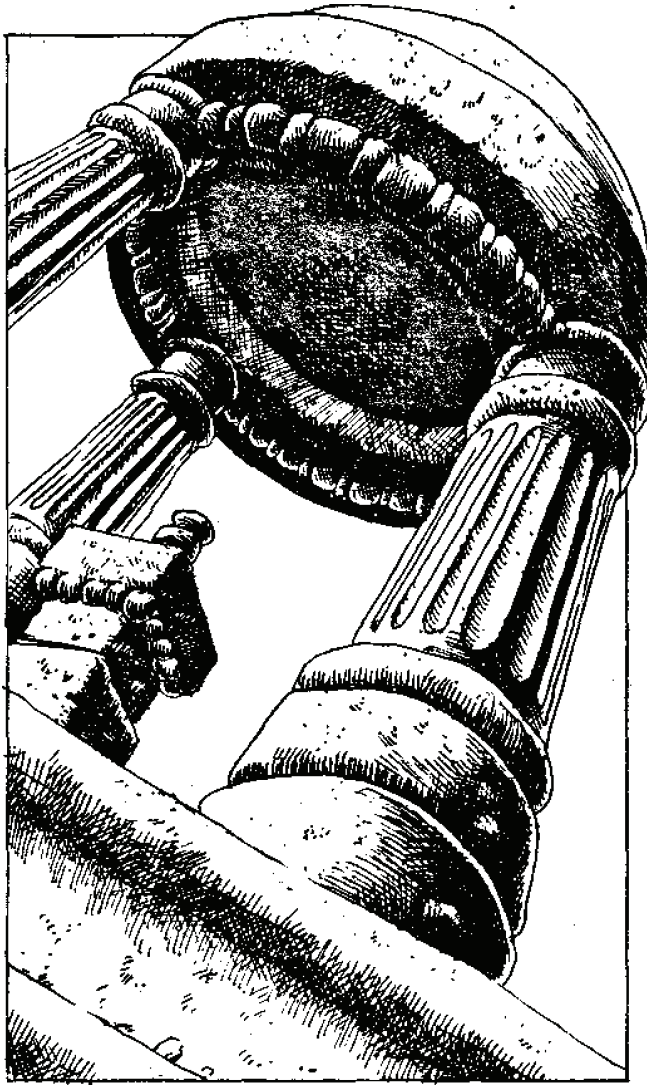
Se preferisci non usare questi oggetti, vai al **33**.

## 143

Ti lanci alla carica, ma il nemico si abbassa improvvisamente e risponde con un potente tiro di spada che riesci a malapena a deviare. Si muove a velocità impressionante, e ti rendi conto che sarà un nemico difficile da sconfiggere.

Esattore VIGORE 12

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 7, la sua spada ti ferisce e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 8 a 12, l'Esattore perde 3 punti di VIGORE.
Se vinci, vai al **141**.



## 144

Il santuario è costituito semplicemente da una cupola di marmo sorretta da tre grosse colonne. Al suo interno, appoggiata su una lastra di pietra, si trova un'urna chiazzata di verderame. Mentre oltrepassi le colonne, si materializza improvvisamente una luce argentea attorno all'urna. Se vuoi rimanere dove ti trovi, vai all'**82**. Naturalmente puoi anche fuggire da questo luogo per proseguire verso le colline, andando al **301**.

## 145

Osservi la taverna, ora disseminata dai resti e dal sangue della battaglia. Il terzo uomo, che avevi notato prima, è rannicchiato dietro ad un tavolo capovolto. Lo fissi negli occhi e muovi le dita lungo la gola in un gesto molto significativo. Diventa improvvisamente pallido e riesce a malapena ad annuire con la testa fra un tremito e l'altro. Ti allontani velocemente dalla Locanda del Quadrifoglio con il finimento di ottone in tasca. Vai al **273**.

## 146

Ti fai strada verso la capanna e poi bussi insistentemente sulla porta. Si apre una piccola feritoia dalla quale ti osserva un occhio iniettato di sangue. Senti i chiavistelli che vengono aperti, e la porta viene spalancata da un uomo tarchiato vestito con abiti rossi e neri. Vedendoti, sorride

e solleva la brocca di vino che stringe in una mano. "Mentre il sole sprofonda nel tramonto rosso sangue e la notte accarezza la terra con le sue dita d'ombra, beviamo insieme e scambiamoci allegri commenti sulla brevità della vita!" È evidente che ha già mandato giù svariate brocche di vino, visto che biascica in modo quasi incomprensibile le parole. Se vuoi accettare la sua offerta, vai al **285**. Se vuoi allontanarti, preferendo accamparti all'aperto per trascorrere la notte, vai al **296**.

## 147

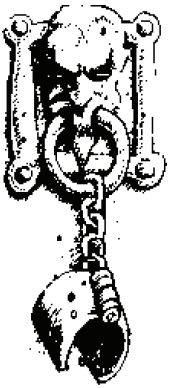
Ogni porta è dotata di una targa con un'iscrizione, le quali recitano:

Targa di rame – *Per uccidermi bisogna passare attraverso questa porta.*
Targa di bronzo – *Non bisogna passare da questa porta.*
Targa di ottone – *La strada corretta non si trova dietro alla porta con la targa di rame.*

Digrigni i denti: evidentemente Slank si sta facendo gioco di te. Puoi aprire una delle porte: quella con la targa di rame (vai al **279**), quella con la targa di bronzo (vai al **300**), oppure quella con la targa di ottone (vai al **101**). Altrimenti puoi prendere un oggetto dallo zaino, nel qual caso vai al **200**.

Non hai alcuna speranza senza una spada con la quale combattere. Ti fermi davanti al negozio di un fabbro lungo la strada che conduce alle porte della città. Il fabbro solleva lo sguardo dal suo lavoro mentre entri. È un uomo anziano con un sorriso affabile. "Aha!", esclama. "Il mio primo cliente della giornata. Entra, entra." Gli dici di cosa hai bisogno e ti risponde che il prezzo è di quindici Monete d'Oro, ma la spada è la migliore che qualsiasi altro fabbro possa fare. Lo paghi (puoi dargli una dose del raro Balsamo Risanante se non hai denaro sufficiente) e prendi la spada. La fattura della lama è davvero notevole, e ringrazi il vecchio fabbro quando ti aiuta a sistemare il fodero della spada alla tua cintura.

Felice di avere una spada nuovamente al tuo fianco, ti incammini lungo le strade della città e presto raggiungi il cancello occidentale. Vai al 72.



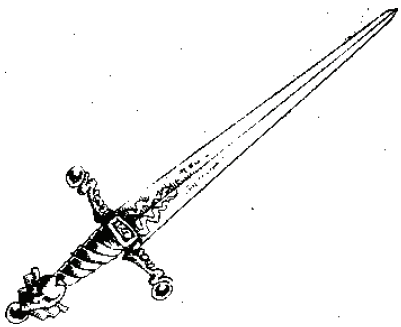
## 149

Ti allontani dalla porta mentre i poderosi piedi di Garl si avvicinano. Osservi mentre il chiavistello viene sollevato lentamente. La porta si apre e vedi Garl con l'ascia in mano sbattere le palpebre in attesa che gli occhi si abituino all'oscurità. Con un urlo fai roteare la spada e lo attacchi di sorpresa. Garl grugnisce quando la lama lo ferisce. Mentre scopre i denti improvvisamente capisci chi sia veramente: non è un uomo, ma un Ogre malvagio!

Ogre VIGORE 12

*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 6, vieni ferito e perdi 4 punti di VIGORE.
Se ottieni da 7 a 12, l'Ogre perde 3 punti di VIGORE.

Nota che a causa della sua grande forza può infliggere, con la sua ascia, terribili ferite. Se lo uccidi, vai ad **281**.



## 150

Il vecchio scrolla le spalle e poi sembra scomparire fra le ombre. Adesso sei solo nel sotterraneo. Vai al **277**.

## 151

Prendi la canna da pesca ma scopri che sei a malapena in grado di trattenerla: il pesce si sta sforzando per liberarsi. In breve tempo l'omone ritorna con una rete e riprende la canna. Con grande sforzo tira verso di sé un enorme pesce apparentemente feroce delle dimensioni di un cane. "Davvero grosso!" dice l'uomo, mostrando una serie di bianchi denti aguzzi mentre sorride. "Quanto è raro trovare in questi giorni di egoismo e ostilità una persona pronta a dare una mano ad un altro uomo!" Poi si toglie un anello dal dito. "Permettimi di offrirti l'Anello della Luce come ricompensa per il tuo aiuto. Inoltre, come favore speciale nei tuoi confronti, oggi pranzerò a base di pesce".

Non sei affatto sicuro di cosa intendesse dire con quest'ultima affermazione, ma accetti l'anello magico e lo ringrazi prima di riprendere il cammino. Vai al **132**.

## 152

Hrothgar vive in una casa diroccata vicino al centro della città. È lui stesso ad aprirti la porta: si tratta di un ometto magro con una barba fulva. Generalmente riceve poche

visite, e ti fa subito entrare quando viene a sapere che sei un collezionista ed un esperto di antiche armature. Ti mostra la sua piccola ma preziosa collezione, che comprende l'armatura completa posseduta dal leggendario e valoroso cavaliere Sir Quedrey.
Mentre l'ignaro Hrothgar va a prendere tè e biscotti, con la punta del pugnale tagli rapidamente un frammento dallo spallaccio dell'armatura; non ne noterà mai la mancanza. Approfitti ancora un po' della sua ospitalità, e poi ti congedi. Vai al **269**.

## 153

Mentre attraversi la porta aperta, la fiamma della lanterna si affievolisce e poi si spegne. Prima di essere immerso nell'oscurità, hai avuto l'impressione di trovarti in una stanza rivestita di specchi lucenti. Improvvisamente il pavimento si apre sotto i tuoi piedi! Ti dimeni disperatamente in cerca di un appiglio, ma sei circondato dal vuoto. Rendendoti conto che tenendo i muscoli tesi l'impatto sarà peggiore, tenti di rilassarti. Cadi a terra con un fragoroso tonfo, ma fortunatamente rimani solo stordito. Dopo alcuni istanti ti sollevi a sedere, cercando la lanterna. Mentre la riaccendi, scopri di trovarti in corrispondenza dell'intersezione di quattro corridoi; le pareti sono costituite da lastre di materiale riflettente. Tenti di scegliere quale passaggio imboccare, ma ogni direzione sembra uguale all'altra. Puoi andare verso Nord (vai al **170**), Sud

(vai al **107**), Est (vai al **43**) oppure Ovest (vai al **4**).

## 154

"Naturalmente!" risponde lo zingaro più alto, con un largo sorriso. Dopo aver finito il vino, ti accompagnano al torneo che si sta svolgendo all'esterno della città, indicandoti il carrozzone della Zingara Gayl. Ti avvicini ad esso con la speranza di riuscire a trovare una sfera di cristallo, indispensabile per la tua missione. Vai al **12**.

## 155

"Sappiamo dove trovarli", dice uno di loro. "Se ci pagherai, diciamo, cinque Monete d'Oro per il disturbo, ti ci porteremo subito". Svuotano i loro boccali e attendono la tua risposta.

Accetti di andare con loro (vai al **286**), oppure vuoi chiedergli se sanno anche dove trovare una sfera di cristallo (vai al **224**)? Ovviamente puoi anche rifiutarti di pagare quello che chiedono: in questo caso puoi parlare con il locandiere (vai al **227**), oppure puoi provare a rubare il finimento di ottone appeso sopra al bancone (vai al **190**).

## 156

Sposti la grata di lato e guardi all'interno del pozzo: le pareti sono levigate e rese viscide da uno strano muschio grigio che le riveste. Sul fondo si trova un uomo magro con una benda ingioiellata su un occhio. "Salvo! Finalmente salvo!" urla, gesticolando verso di te. "Lanciami la corda!"

Se vuoi calare la corda all'interno del pozzo, vai al **302**. Se invece preferisci andartene in direzione del corridoio, vai al **2**.

## 157

"Oh, non coltiviamo quella roba", risponde uno di essi. "Preferiamo magiare altro!" e si mettono a ridere fragorosamente. Aggiunge un altro: "Magari potrebbe venirci in mente se mandassimo giù qualcosa da bere", mentre guardano significativamente all'interno dei loro boccali. Vuoi offrigli altre birre, al prezzo di tre Monete d'Oro (vai al **213**), o preferisci andartene (vai al **117**)?

## 158

Non appena apri lo zaino, vieni avvolto da una fitta coltre di nebbia, che ti oscura la visuale per qualche istante. Quando guardi all'interno dello zaino, scopri che gli oggetti che avevi raccolto per affrontare il demone sono spariti! Ti siedi scoraggiato vicino allo zaino aperto.

Cosa vuoi fare adesso? Tornare indietro per dire a Jasper che la nebbia ha rubato i tuoi oggetti (vai al **90**), oppure continuare il viaggio (vai al **30**)?

## 159

Chiedi al genio come fare per sconfiggere Slank. "Gli occhi", risponde criptico. "Ti suggerisco di ritornare davanti alle porte e di aprirne un'altra, munifico umano!" Con un improvviso bagliore scompare. Vai al **126**.

## 160

Lasci cadere la lacrima nell'unico occhio della maschera, dopodiché attraversi la stanza in direzione del passaggio a volta. Prima di proseguire, ricordati di cancellare la lacrima dal Foglio d'Identità. Vai al **288**.

## 161

Riesci a sconfiggere uno degli avversari. Gli altri indietreggiano momentaneamente, dandoti l'opportunità, se lo desideri, di SCAPPARE verso la strada. Se approfitti di questa via di fuga vai al **37**, tuttavia se con il lancio dei dadi fallisci una prova di AGILITÀ, verrai colpito tre volte (per un totale di 12 punti di VIGORE).
Se decidi di continuare a combattere, vai al **57** solamente dopo che sei riuscito a sconfiggere un altro degli avversari.

*Gioca due dadi:*
Se fai 2, vieni colpito tre volte e perdi 12 punti di VIGORE.
Se fai 3 o 4, vieni colpito due volte e perdi 6 punti di VIGORE.
Se fai 5 o 6, vieni colpito una volta e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 7 a 12, uno degli avversari a tua scelta perde 3 punti di VIGORE.

## 162

La ragazza osserva con uno sguardo indagatore la sfera di cristallo e immediatamente percepisce le tue intenzioni di impossessartene. "Stupido ladro!" ringhia. Con uno schiocco delle dita chiama due robusti zingari che brandiscono coltelli affilati. Non puoi raggiungere la porta per scappare: è un combattimento all'ultimo sangue.

Primo Zingaro VIGORE 12

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 6, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 7 a 12, lo Zingaro perde 3 punti di VIGORE.

Nel piccolo carrozzone i due avversari non hanno spazio sufficiente per attaccarti contemporaneamente. Se sconfiggi il primo nemico, vai al **75**.

## 163

Ti pieghi in due a causa dell'improvviso e intenso dolore, serrando i denti per cercare di trattenere le urla. Per alcuni minuti rimani rannicchiato vicino al focolare, incapace di muoverti per il tremendo dolore. Finalmente riesci a rialzarti, ma hai perso *permanentemente* un punto di VIGORE: riduci di 1 punto il tuo *normale* punteggio di VIGORE. Adesso puoi aprire la porta della dispensa (vai al **63**), oppure puoi andare verso l'altra porta (vai al **240**).

## 164

Ritorni alla locanda la mattina del giorno successivo. All'interno vedi solo alcuni clienti intenti a bere da soli. Gli zingari non sono qui. Il locandiere ti grugnisce qualcosa quando gli dai il buongiorno. Se vuoi parlare con lui, vai al **227**. Invece se vuoi provare a rubare il finimento per cavalli a forma di quadrifoglio, vai al **190**.

## 165

Fai grandi sforzi per riuscire a muoverti, per girarti e metterti a correre prima che sia troppo tardi, ma i tuoi mu-

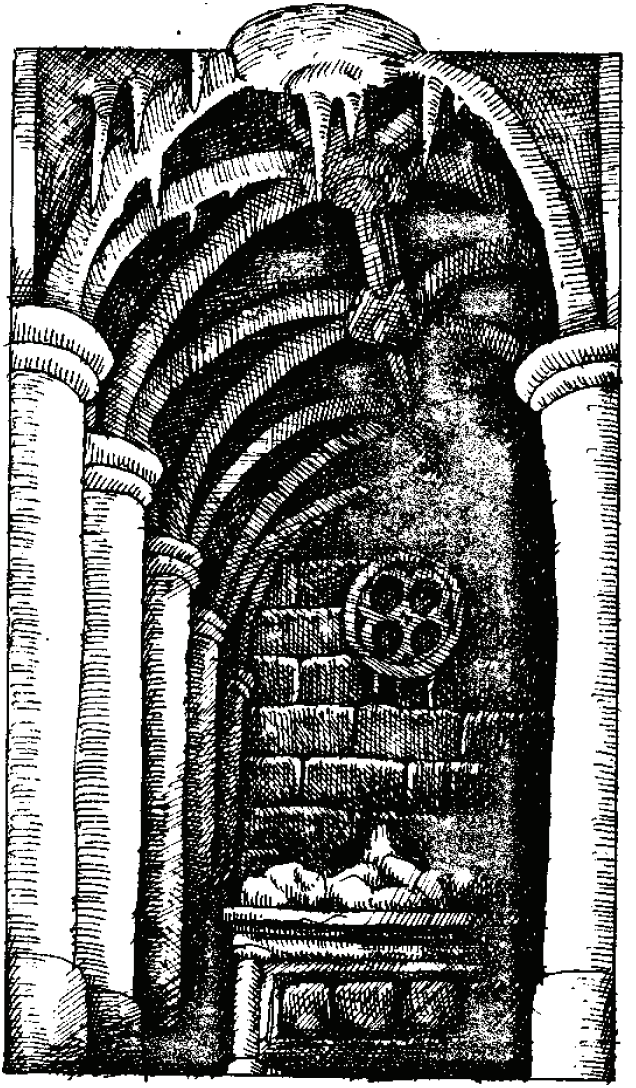
scoli sono irrigiditi a causa dell'effetto ipnotico del Cobra. Avanza verso di te, continuando a far oscillare la testa con un ritmo ipnotico. Sei terrorizzato, e non hai altra scelta oltre quella di osservare mentre si prepara a sferrare l'ultimo attacco letale. Poi le sue zanne grondanti di veleno si avventano su di te, e la tua avventura termina con una morte istantanea.

## 166

Si avvicina e posa la mano sulla tua spalla: apparentemente è un gesto amichevole, ma ti senti gelare il sangue nelle vene. Ti fissa con il suo unico occhio sano e poi ti dice: "Ho un indovinello per te. La mia prima qualità è l'uguaglianza, l'ultima è l'inferiorità, e nell'insieme la superiorità. Che cosa sono?"
Scegli la risposta (pensaci attentamente!) e poi vai al **196**.

## 167

"Sei stato davvero inutile", dice il leone freddamente. "Non riesco proprio a capire perché voi umani siete sempre così assurdamente timorosi". E poi si allontana con la fierezza che l'andatura zoppicante gli consente. Dopo qualche tempo decidi che è abbastanza sicuro ritornare a terra per proseguire il viaggio. Vai al **24**.



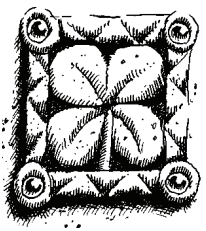
## 168

La porta ruota pesantemente sui cardini, rivelando una cripta cavernosa. Il suono di gocce d'acqua echeggia nel silenzio, e noti che le pareti e le colonne sono incrostate da irregolari ammassi di calcare fradicio. Illumini la caverna con la lanterna, e la tua attenzione viene attirata da un imponente sarcofago che si trova nella parte opposta della cripta.

Vuoi esaminare il sarcofago? Vai al **203**.

Vuoi attraversare un passaggio a volta nella parete opposta a quella da cui sei entrato? Vai al **234**.

Vuoi ritornare nel corridoio e procedere lungo il percorso che avevi abbandonato? Vai al **44**.



## 169

Seguendo le istruzioni contenute nel libro, Luther applica il frammento di armatura alla punta di una delle tue frecce. Dopodiché incorda nuovamente l'arco usando la ciocca di capelli della monaca. "Quest'arma ucciderà subito Slank, se lo colpirai al cuore", ti spiega. "Possiedi anche le ceneri di un santo?" Se le hai, vai al **275**, altrimenti vai all'**88**.

## 170

Raggiungi l'intersezione di quattro corridoi identici. Quale direzione vuoi prendere?

Nord (vai al **51**).
Sud (vai al **64**).
Est (vai al **179**).
Ovest (vai al **24**).

## 171

Ti risvegli verso mezzanotte sul bordo di una strada. Trasalendo per i terribili postumi della sbornia, ti sollevi lentamente in piedi. Ti tornano in mente vaghi ricordi di svariate bottiglie di vino e degli zingari che ti hanno fatto ubriacare; tutto il resto non sei in grado di ricostruirlo. Con improvviso timore porti la mano al borsello delle monete: sparito! Ti hanno portato via tutti i soldi. Vai al **164**.

## 172

Slank può fiutare la tua paura e avvertire quasi il tuo battito cardiaco: anche se cieco, è molto pericoloso. Balza verso di te con i lunghi e lucenti artigli della mano destra, usandoli come se fossero spade.

Slank VIGORE 24

*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 6, vieni colpito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 7 a 12, il demone perde 3 punti di VIGORE.
Se vinci vai **137**.

## 173

"Molto gentile da parte tua", dice il leone mentre estrai la spina dalla zampa. "Un po' imbarazzante, a dir la verità, ma non riesco a capire come ho fatto a calpestare quella maledetta cosa! Se sei diretto a Ovest, lascia che ti dia qualche consiglio. In queste colline ci sono due tribù di goblin: i Dran e i Kabbagoo. Non potrai mai distinguerli perché si mescolano fra loro e indossano gli stessi rozzi vestiti. L'unica cosa che li contraddistingue è il fatto che i Dran dicono sempre la verità, mentre i Kabbagoo mentono sempre. Spero che questa informazione possa esserti di qualche utilità". Dopo averti nuovamente ringraziato, il leone prosegue sulla sua strada. Ripensi a quello che ti ha detto, mentre ti dirigi verso Ovest. Vai al **24**.

## 174

Getti a terra la spada e chiedi pietà. "Feccia!" urla il cavaliere, fremendo di rabbia. "Potrei scannarti come un maiale in questo istante, ma non lo farò, visto che hai chiesto pietà e non ho intenzione di uccidere un nemico disarmato. Vattene!"

Scappi fra la folla, con la testa curva dalla vergogna. Non solo hai fallito nel tentativo di rubare l'elmo del cavaliere, ma hai anche perso la tua fidata spada. A meno che tu non abbia il denaro per acquistarne un'altra (che costa quindici Monete d'Oro) dovrai combattere con il pugnale, e durante i combattimenti avrai una penalità di un punto su tutti i futuri lanci di dadi.

L'unica opzione che ti resta è quella di ottenere il frammento di armatura che stai cercando dalla collezione di Hrothgar l'erudito. Vai al **152**.

## 175

Solo uno degli avventurieri traditori è ancora in vita. Ha tentato di derubarti, ma presto pagherà con la vita.

*Gioca due dadi:*

Se fai da 2 a 4, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.

Se fai da 5 a 12, l'avventuriero perde 3 punti di VIGORE.

Se lo uccidi, vai al **105**. Altrimenti adesso c'è spazio sufficiente per FUGGIRE lungo il sentiero, in direzione della città; in questo caso vai al **287**.

## 176

Ordini un giro di birre (sottrai quattro Monete d'Oro) e ti avvicini al loro tavolo. Ovviamente in città le notizie circolano velocemente, visto che uno di loro annuisce mentre ti presenti, dicendo: "Ah, e così tu saresti quello che ha ricevuto l'incarico da Faze, vero?"

Vuoi chiedergli se sanno dove puoi trovare una sfera di cristallo (vai al **278**), oppure vuoi menzionare il quadrifoglio (vai al **155**)?

## 177

"Ehilà!" urla, lottando con la canna da pesca. "Stamattina qualcosa ha finalmente abboccato, ma ho bisogno di una rete per portarlo a riva. Puoi tenere la canna per qualche minuto, mentre io vado a prenderne una dalla mia capanna?

Vuoi fare quello che chiede (vai al **151**), oppure ti rifiuti e prosegui sulla tua strada (vai al **132**)?

## 178

Tieni l'anello di fronte a te, facendogli emettere un potente bagliore. Le Creature della Palude si coprono i grossi occhi e indietreggiano mugolando, accecate dalla luce, e poi fuggono nelle tenebre. Vai al **66**.

## 179

Ti sei perso all'interno di una sterminata rete di corridoi. Le pareti sono rivestite di specchi perfettamente lucidi: probabilmente si tratta di superfici magiche, visto che non riesci a contrassegnarle in nessun modo. Una volta giunto ad un incrocio, puoi andare nelle seguenti direzioni.

| | |
|---|---|
| A Nord | Vai al **170** |
| A Sud | Vai al **107** |
| A Est | Vai al **43** |
| A Ovest | Vai al **4** |

## 180

Bussi vigorosamente alla porta, producendo un forte rumore. Dopo alcuni secondi si apre un piccolo pannello, e l'occupante della stanza ti osserva. Vedi che i suoi occhi si posano sul talismano che ti aveva dato Jasper: immediatamente emette un urlo di gioia e poi senti che inizia ad aprire le serrature dall'altra parte della porta. Attendi nervosamente nel corridoio, sperando che tutto questo fracasso non attiri l'attenzione del demone. Finalmente la porta viene aperta e il vecchio ti invita a entrare. Ti trovi in una vasta biblioteca a volta, dotata di ogni sorta di libri e opuscoli ordinatamente allineati su ogni centimetro disponibile delle pareti, dal pavimento al soffitto.

"Alla fine sei arrivato!" dice l'uomo, urlando di gioia. "Sapevo che i miei ragazzi non mi avrebbero abbandona-

to. Ovviamente sono Luther Faze." Ti invita a sederti su una poltrona di pelle vicino al caminetto, e ti offre un bicchiere colmo di liquore dal colore ambrato. Evidentemente, anche se è un prigioniero di Slank, non gli mancano alcuni conforti terreni. Prende un libro antico e lo apre al capitolo intitolato *Come occuparsi dei Demoni.* "Adesso ascoltami attentamente, visto che non abbiamo molto tempo: dovresti possedere un certo numero di oggetti, e questo libro descrive quale effetto sortiscono su Slank. Prima di tutto un quadrifoglio avrà su di lui lo stesso effetto di un crocifisso su di un vampiro: non oserà né toccarlo né avvicinarvisi. E inoltre se lancerai una lacrima di mia figlia nel suo occhio sinistro, lo accecherai completamente, dato che sono già riuscito a mettere fuori uso il suo occhio destro. Possiedi un frammento di armatura di un cavaliere e un capello di una monaca?"
Se hai ambedue questi oggetti, vai al **169**. Altrimenti vai al **10**.

## 181

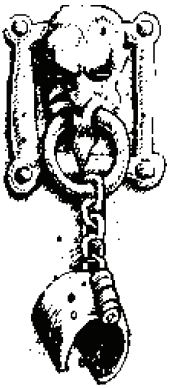
Puoi usare uno dei seguenti oggetti, se li possiedi:

| | |
|---|---|
| Il quadrifoglio | Vai al **104** |
| La lacrima | Vai al **160** |
| L'occhio di una salamandra | Vai al **139** |

Se non possiedi nemmeno uno di questi oggetti, o se preferisci non utilizzarli, puoi lasciare la stanza (vai al **288**).

## 182

Se sei ferito, il genio ripristina il tuo VIGORE al punteggio *iniziale*. Se sei illeso, aumenta magicamente il tuo punteggio *iniziale* di VIGORE di un punto. Stai per chiedergli se può esaudire un altro tuo desiderio, ma scopri che sei da solo nella stanza. Vai al **126**.



## 183

Non appena ti trovi al centro della stanza, vieni investito da una folata nauseabonda proveniente dal calderone, che ti fa quasi passare la voglia di ispezionarlo. E quando lo osservi da vicino, vorresti non averlo mai fatto: è colmo di una verde brodaglia ripugnante, composta da ingredienti nauseanti. Se per caso vuoi assaggiare questa mistura rivoltante, vai al **53**. Altrimenti puoi continuare verso la porta successiva (vai al **240**), oppure ispezionare la dispensa (vai al **63**).

Vieni avvistato, e i ladri iniziano ad urlare di rabbia. Quattro di loro si mettono a correre lungo la strada nella tua direzione. Avanzano zigzagando, perciò sono dei bersagli difficili da colpire, e in ogni caso ti rendi conto che la tua precisione di tiro oggi è alquanto modesta. Sfoderi la spada e ti avvicini a loro.

| | |
|---|---|
| Uknor il Barbaro | VIGORE 12 |
| Jorkiss il Furbo | VIGORE 6 |
| Nial il Matto | VIGORE 9 |
| Boso il Tagliagole | VIGORE 9 |

*Gioca due dadi:*

Se ottieni 2, vieni ferito quattro volte e perdi 12 punti di VIGORE.

Se ottieni 3 o 4, vieni ferito tre volte e perdi 9 punti di VIGORE.

Se ottieni 5 o 6, vieni ferito due volte e perdi 6 punti di VIGORE.

Se ottieni 7 o 8, vieni ferito una volta e perdi 3 punti di VIGORE.

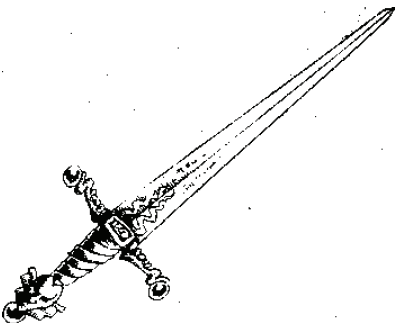
Se ottieni da 9 a 12, uno dei ladri (scegli tu quale) perde 3 punti di VIGORE.

Se FUGGI, ricorda che tutti e quattro i nemici ti attaccheranno mentre ti giri per correre, e subirai un danno di 12 punti di VIGORE se fallisci una prova di AGILITÀ. Se desideri farlo, vai al **219**. Se invece vuoi combattere per tenta-

re di ucciderne uno, vai al **28**.

## 185

È molto felice di poterti aiutare nella tua nobile iniziativa. Si sfila i guanti dell'armatura e te li porge, ma gli fai notare che hai solamente necessità di un piccolo frammento. Immediatamente taglia un pezzetto del suo elmo con la lama affilata della spada. Vai al **269**.



## 186

Impugni uno degli anelli di ferro fissati al forziere e lo trascini sul pavimento della stanza. Nel corridoio le tenebre sembrano meno fitte, perciò prendi la lanterna e la avvicini allo scrigno. Sulla serratura metallica è inciso un occhio aperto. Puoi aprire il forziere (vai al **127**), oppure puoi lasciarlo dove si trova e continuare l'esplorazione del castello (vai al **251**).

## 187

Dopo una veloce occhiata all'inquietante bassorilievo, oltrepassi l'arco e ti incammini lungo un corridoio stretto e tortuoso che conduce nel cuore del castello. Superi una serie di stanze buie e finalmente sali una consumata rampa di gradini, che conduce ad un pianerottolo sul quale si affacciano tre porte. Vai al **147**.

## 188

Dopo circa due ore sei sul punto di addormentarti, quando un lieve rumore ti fa svegliare completamente. Ti muovi silenziosamente verso la porta della camera, ed osservi attraverso il buco della serratura: Garl sta apparecchiando la tavola. Dopo aver preso una forchetta e un lungo coltello affilato, porta una grossa tinozza di metallo dalla cucina e la dispone vicino alla porta. Ti rendi conto che sta cercando di sentire attraverso il buco della serratura, così fingi di russare. Si allontana. Guardando nuovamente, vedi che sta prendendo una grossa ascia dall'armadio. Vuoi raccogliere le tue cose e fuggire attraverso la finestra della camera (vai al **76**), oppure vuoi sfoderare la spada, preparandoti a combattere se dovesse entrare (vai al **149**)?

## 189

Abbandoni la strada e ti muovi furtivamente fra gli alberi, rimanendo a debita distanza dal trambusto. Quando lo hai superato, riprendi il viaggio attraverso le colline. Vai al **92**.

## 190

Ti avvicini con indifferenza al bancone per ordinare qualcosa da bere. Quando il locandiere si allontana per prepararlo, allunghi furtivamente il braccio verso il finimento di ottone.

Lancia un dado: se ottieni 1 o 2, vai al **259**; se ottieni 3 o più, vai al **110**.

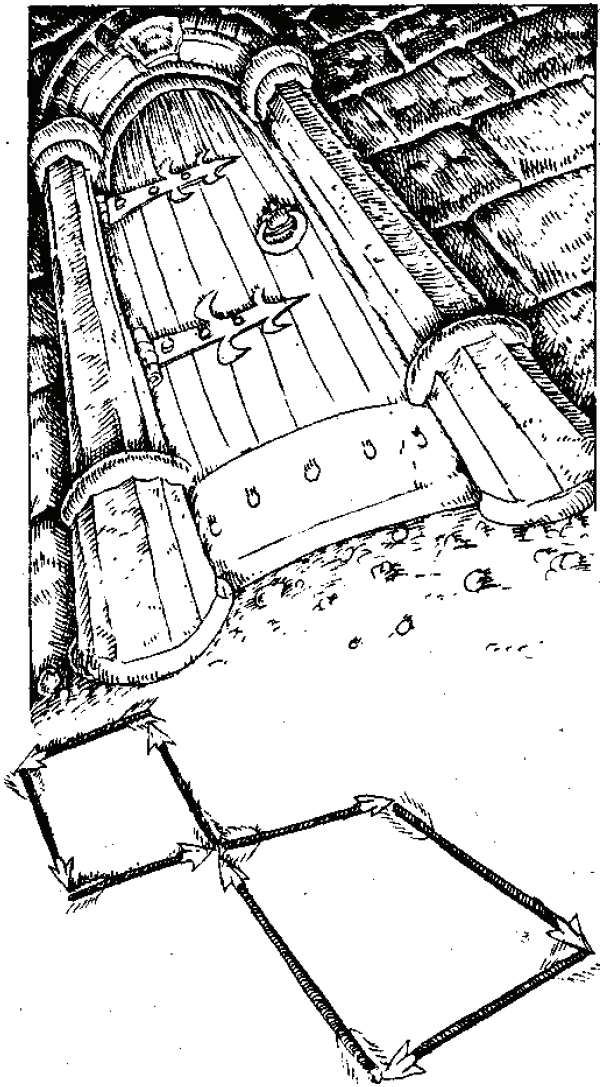
## 191

Su un piedistallo di fronte all'idolo, che ritrae il dio Lurgai durante la sua trentasettesima Sofferenza, scopri un vaso contenente dei fiori freschi. Puoi annotarli sul tuo Foglio d'Identità se vuoi prenderli.

Vuoi proseguire verso le Colline Mungo? Vai al **301**.

Vuoi offrire dell'oro all'idolo? Vai al **212**.

Vuoi investigare ulteriormente? Vai al **239**.



## 192

Percorri una breve distanza prima di giungere davanti ad una porta. Sul pavimento di fronte a te si trovano otto frecce di colore cremisi disposte in modo curioso. Se vuoi puoi prendere le frecce, ed in questo caso ricordati di annotarle sul Foglio d'Identità. Non ci sono altre strade che si dipartono da questo punto, così decidi di avvicinarti per aprire la porta. Vai al **153**.

## 193

Continui a camminare ancora per un po', ma poi (ormai in ritardo) ti viene in mente che c'era qualcosa di sospetto nell'uomo grasso. Se avevi comprato l'Amuleto della Fortuna, scopri che non lo possiedi più. Se non avevi comprato un Amuleto, scopri che il borsello portamonete fissato alla cintura è stato rubato, ed il ladro si è portato via tutto il denaro. Vai al **118**.

## 194

Apri la fiala e lasci cadere la lacrima, ma non sortisce alcun effetto. Riesci a sentire la bruciante secrezione delle pareti gocciolarti sulla pelle. Adesso vuoi provare ad usare le ceneri (vai al **98**), oppure il Balsamo Risanante (vai al **267**)?

## 195

Scorti Gorbran e Norwena fino al convento senza correre pericoli. Le Monache della Pura Adorazione sono molto grate dell'aiuto che hai fornito. Ricevi una benedizione dalla Madre Superiora, e se eri soggetto ad una maledizione, adesso si è dissolta. Inoltre, se sei ferito, le monache usano i loro rimedi medicinali per ripristinare il tuo VIGORE al punteggio iniziale. Dopo un abbondante pasto ti viene assegnato un letto confortevole per trascorrere la notte. Vai al **102**.

## 196

La risposta corretta è "l'impareggiabile". Se hai risposto così, vai al **133**. Altrimenti vai al **235**.

## 197

Ti ritrovi nuovamente all'intersezione di quattro corridoi rivestiti di specchi. Da qui puoi proseguire verso:

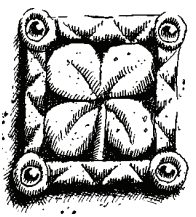
| | |
|---|---|
| Nord | Vai al **170** |
| Sud | Vai al **107** |
| Est | Vai al **43** |
| Ovest | Vai al **130** |

198

Sollevi l'arco e scocchi cinque frecce in rapida successione. Lancia un dado per ogni freccia: se ottieni 3 o più, colpisci il bersaglio, ma se ottieni 1 o 2, lo manchi.
Se almeno tre frecce colpiscono gli avversari, vai al **233**. Se invece ne manchi più di due, vai al **184**.

199

Entri in un'ampia stanza con il soffitto molto basso e priva di altre porte. Nel centro della stanza si trova un uomo alto che indossa abiti voluminosi. Ha l'occhio destro bendato e sta in piedi sopra una pozza di sangue, che sta sgorgando da un taglio nel braccio. Se vuoi parlare con lui, vai al **166**. Se vuoi prendere un oggetto dallo zaino, vai al **201**.



200

Puoi usare la sfera di cristallo (vai al **272**) oppure le tre strane monete d'argento (vai al **5**). Se non possiedi nemmeno uno di questi oggetti, ritorna al **147** e apri una delle porte.

## 201

Mentre prendi lo zaino distogli lo sguardo dall'individuo solo per un istante, e quando ti giri nuovamente verso di lui scopri che è sparito. Evidentemente nel castello di Slank i fatti più strani e inspiegabili sono normali: da adesso in poi dovrai stare in guardia. Ti giri e prosegui nell'altra direzione. Vai al **27**.

## 202

Procedi lungo il sentiero, sperando di aver fatto la scelta giusta e di arrivare presto alle Paludi Bosh. Improvvisamente senti un boato proveniente da sotto i piedi. Il terreno trema e nel sentiero si aprono ampie crepe e fenditure. Cadi e vieni inghiottito dalle esalazioni roventi che provengono dalle profondità della terra. Non riesci a vedere nulla, e quando provi ad urlare il calore ti inaridisce la gola. Hai imboccato il sentiero che conduce al Canyon

del Respiro del Drago, ma non vivrai abbastanza per raggiungere questo luogo terribile. La tua avventura si conclude qui.

## 203

Nel coperchio di marmo sbreccato del sarcofago sono incisi i lineamenti di un volto arcigno, con le labbra contorte in una smorfia crudele. Vedendo una corona sopra alla fronte, deduci che si tratta del sarcofago di un principe. Puoi sollevare il coperchio (in questo caso vai al **19**), ma la coscienza sembra consigliarti di non farlo. Se decidi di lasciare la cripta, puoi dirigerti verso il passaggio a volta (vai al **234**), oppure puoi ritornare al corridoio dal quale sei arrivato (vai al **44**).

## 204

Slank esce dall'alcova sorridendo malignamente, e si erge di fronte a te nei suoi vestiti neri come la notte. A prima vista il suo volto potrebbe quasi essere considerato di bell'aspetto, ma poi vedi l'occhio destro annebbiato e privo di vista, con la pelle che lo circonda sfregiata e mutilata da terribili ustioni. L'altro occhio brilla di una luce inquietante e malvagia; l'espressione che distorce i lineamenti del viso è di una malvagità assoluta e disumana. Dall'esterno della torre giungono i rumori di tuoni distanti, e Slank gli fa eco con risate esultanti.

Se possiedi una lacrima di Elvira Faze, puoi lanciarla nel suo occhio (vai al **303**). Se non possiedi questo oggetto, devi affrontarlo in combattimento (vai al **257**).

## 205

Possiedi una spada? Se sì, vai al **72**. Se in precedenza hai perso la tua spada, vai al **148**.

## 206

Slank sta cercando di convincerti a servirlo. Ti rendi a malapena conto che probabilmente sta usando la magia, ma non riesci a resistergli. Le sue forze ti stanno travolgendo. Esce dall'alcova e scopri che non puoi fare a meno di inginocchiarti di fronte a lui: da adesso e per sempre sarai il suo umile schiavo…

## 207

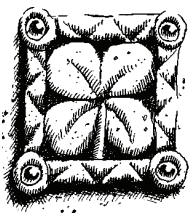
Mentre passi sotto alla spada, hai il terribile presentimento che stia per cadere, infilzandoti. Ma per una volta i tuoi sospetti sono infondati. Ti inoltri nel corridoio, lasciandoti la spada alle spalle. Vai al **113**.

## 208

Adesso hai la sfera di cristallo di cui avevi bisogno. Assicurati di averla annotata sul Foglio d'Identità. Hai anche il quadrifoglio? Se non lo hai, vai al **256**, altrimenti vai al **273**.

## 209

Uno degli zingari fa un largo sorriso, mostrando una fila di denti bianchi e irregolari. "Perché non chiedi al locandiere?" ti suggerisce. Ti dirigi verso il bancone e chiedi al locandiere se sa dove puoi trovare il quadrifoglio che stai cercando. Vai al **227**.



## 210

Nell'istante in cui la scintilla scocca dalla pietra focaia, le Creature della Palude si precipitano verso la sorgente di luce, e vieni sommerso da centinaia di corpi viscidi. Un numero sempre maggiore di Creature della Palude si unisce all'orda che si dimena, ansiosa di poter vedere la luce, e ben presto vieni travolto e schiacciato. La tua avventura termina qui.

## 211

Prima di proseguire, puoi prendere l'ascia da battaglia o il tappeto ormai privo di vita. Non puoi prenderli entrambi poiché si tratta di oggetti piuttosto ingombranti. Se desideri prendere qualcosa, annotalo sul Foglio d'Identità. Ti dirigi verso la doppia porta che si trova al fondo della stanza. Vai al **276**.

## 212

Metti una moneta sul piedistallo di fronte all'idolo, e pronunci una breve preghiera a Lurgai, in cui metti a confronto la tua avventura con la sua nona Sofferenza. Non avverti nessun immediato segno di risposta dal dio. Adesso vuoi proseguire verso le colline (vai al **301**), oppure vuoi dare un'occhiata qui attorno (vai al **239**)?

## 213

Con tuo sgomento, o meglio con somma sorpresa, si ubriacano e poi si addormentano. Seccato per aver sprecato inutilmente denaro, mormori un'imprecazione e ti alzi dal tavolo. Vai al **117**.

## 214

Tastando nell'oscurità, riesci a trovare la serratura del forziere. La apri e sollevi il coperchio, ma immediatamente

senti uno stridore metallico e un fragoroso boato provenire dal corridoio: ti giri e scopri che l'uscita dalla stanza è ostruita da una pesante inferriata. Afferri le sbarre, ma evidentemente serve una forza sovrumana per piegarle. Se hai una Pozione di Forza all'interno dello zaino, puoi berla subito e fuggire (vai al **251**). Se invece non possiedi quest'oggetto, rimarrai intrappolato qui in attesa di una lenta morte per inedia. Altrimenti puoi usare la tua arma per toglierti subito la vita…

## 215

Con la sua magia, aggiunge 1 punto al tuo punteggio *iniziale* di AGILITÀ. Stai per ringraziarlo, quando ti accorgi che è scomparso. Vai al **126**.

## 216

Un vapore color smeraldo fuoriesce dal collo della bottiglia, privo di tappo. Quando si dissipa, scopri di fronte a te un'alta figura con la pelle verdastra, con le braccia conserte sul suo possente petto, che si prostra a terra. "Al tuo servizio, padrone!" tuona. "Sono Rashid al-Adir, e per avermi liberato ti farò un dono in abilità, resistenza o sapere".
Quale scegli? L'abilità (vai al **215**), la resistenza (vai al **182**), o il sapere (vai al **159**)?

## 217

Il sentiero ti conduce lontano dalle colline. Di fronte a te l'orizzonte si perde nella foschia. Rendendoti conto che in questo territorio paludoso e umido sarà molto difficile trovare della legna secca con la quale sia possibile accendere un fuoco, decidi di provare ad accenderlo più tardi.

Quando raggiungi le basse lande e le paludi di Bosh, sei costretto a procedere molto più lentamente, perché devi farti strada attorno a distese di infida melma. Le spire di nebbia sono simili a dita che vagano fra le ombre degli alberi ricurvi e deformi. Con la coda dell'occhio intravedi qualcosa: è una sfera di cristallo, a poca distanza dal sentiero, sulla sinistra! È molto simile a quella che dovresti avere nello zaino. Vuoi avvicinarti alla sfera di cristallo per esaminarla (vai al **262**), controllare che la tua sfera sia ancora nello zaino (vai al **158**), oppure proseguire il viaggio (vai al **115**)?

## 218

Ti trovi solamente a pochi metri dal passaggio ad arco, ma il freddo terribile ti intorpidisce le membra e crolli sul pavimento di ghiaccio. Non senti alcun dolore, ma ti rendi conto che stai per morire. Ascolti con distaccato interesse lo strano suono prodotto dal tuo respiro mentre si congela nell'aria. Stranamente tranquillo, ti abbandoni alle tenebre eterne…

## 219

Ti rincorrono lungo la strada, ma ben presto abbandonano l'inseguimento per ritornare a depredare le loro vittime. Continui a correre in direzione del sole morente, con l'intenzione di allontanarti di qualche chilometro dai ladri, prima di accamparti. Vai al **92**.

## 220

Dietro alla porta scopri un'intricata rete di corridoi tortuosi. Ti addentri a grandi passi lungo i passaggi, sperando che il tuo sesto senso ti conduca direttamente al covo del demone. Quando attraversi una sala molto alta e immersa nelle tenebre, senti l'eco di una risata stridula proveniente da un remoto angolo del castello. Hai la terribile sensazione che qualcuno stia osservando ogni tua mossa.
Di fronte a te si snoda verso l'alto una scala a chiocciola con i gradini usurati, che conduce ad un pianerottolo sul quale si affacciano tre porte. Vai al **147**.

## 221

Le spire di nebbia toccano e tentano di aprire il tuo zaino. Ti rendi conto che la nebbia è un'entità di qualche genere, un'apparizione in grado di creare illusioni per metterti alla prova e per ingannarti, ma non ci è riuscita. Vai al **60**.

## 222

Continui ad attraversare il tetro paesaggio delle paludi di Bosh, ma pare che non riesci ancora ad avvicinarti alla meta. Forse la sfera di cristallo potrà rivelarsi utile in questa occasione, così decidi di prenderla dallo zaino. Vai al **242**.

## 223

Vedendo che sei riuscito a sconfiggere da solo quattro abili avversari, gli altri ladri se la danno a gambe. Il tuo impetuoso soccorso giunge appena in tempo per la damigella, che ora sta scendendo dalla carrozza. La sua espressione evidenzia una momentanea riprovazione, vedendoti insanguinato e sporco, ma subito dopo sorride e ti ringrazia per il tuo intervento. Il vecchio, che era rimasto nascosto dietro la carrozza, si rende conto solo adesso che i ladri se ne sono andati. Striscia fuori dal suo nascondiglio, si toglie la polvere di dosso e poi recupera il bastone. Lanci uno sguardo alla guardia che stava combattendo valorosamente per proteggere queste due persone, ma scopri che è stato sconfitto mentre affrontavi i quattro ladri. Il vecchio ti spiega che il suo nome è Gorbran, un servitore delle Monache della Pura Adorazione. Stava scortando al convento la damigella, il cui nome è Norwena, dove sarebbe stata iniziata al Sacro Ordine. Visto che adesso non possiedono una scorta per il viaggio, accetti di accompagnarli. Vai al **195**.

## 224

Scrollano le spalle: "Non possiamo aiutarti". Finisci di bere e poi gli chiedi di condurti in cerca del quadrifoglio. Vai al **286**.

## 225

Un Amuleto della Fortuna può essere usato *solamente tre volte*, quindi dovrai prendere nota quando lo usi. Ogni volta che devi giocare i dadi (inclusi i combattimenti), in alternativa puoi attivare l'Amuleto. Se usi l'Amuleto significa che non hai bisogno di giocare i dadi, ma puoi procedere come se tu li avessi giocati indipendentemente dal risultato richiesto. Devi decidere *anticipatamente* quando usare l'Amuleto: non puoi utilizzarlo per modificare il risultato di un lancio di dadi dopo che hai ottenuto un risultato insufficiente.
Ricorda che questo oggetto funzionerà soltanto tre volte, pertanto sfrutta i suoi poteri con parsimonia. Vai al **140**.

## 226

Non appena il veleno raggiunge il tuo cuore, avverti una fitta di dolore insopportabile, come una pugnalata. Per un attimo temi di non farcela, ma la tua robusta costituzione ti salva. Dopo alcuni minuti di riposo sei di nuovo pronto per continuare l'avventura. Vai al **304**.

## 227

Il locandiere ti dice che qualche volta è possibile trovare quadrifogli nel giardino sul retro. "…Ecco perché la locanda si chiama così!", dice sogghignando. Ti dirigi verso la porta che ti indica ed esci nel giardino. Alcuni mercanti abbigliati elegantemente sono seduti a un tavolo di legno. La loro allegria si trasforma in incredulità quando ti vedono inginocchiarti a terra per esaminare il prato. Dopo circa un'ora stai quasi per arrenderti, quando trovi quello che stavi cercando: con un urlo di gioia raccogli il quadrifoglio. Annotalo sul Foglio d'Identità e poi vai al **124**.

## 228

Tagli i lacci con il coltello e porti la ragazza in un angolo della stanza, adagiandola con delicatezza a terra. La donna si cura i piedi coperti di vesciche per qualche istante, poi solleva lo sguardo e ti parla: "Ero una strega, ed ho venduto la mia anima al demonio in cambio del sapere e del potere occulto. Ti aiuterò come posso, per avermi salvata". Ti mette al collo un borsello magico, che aumenta di 2 punti il tuo punteggio di RPS (anche se oltre il punteggio *iniziale*) per tutto il tempo che lo indossi. Inoltre ti

regala tre monete d'argento. "Queste ti mostreranno la via", mormora misteriosamente. Esamini le monete e scopri che ciascuna ha la figura di un unicorno su una faccia, e di una testa di serpente con la lingua biforcuta sull'altra. Stai per chiederle ulteriori informazioni, ma ha perso conoscenza. Le inumidisci le labbra con del vino, poi intaschi le monete (ricordati di annotarle sul Foglio d'Identità) e ti allontani. Vai al **187**.

## 229

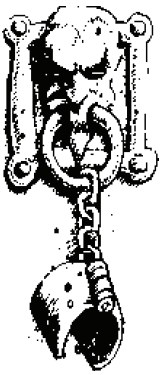
Il leone solleva la zampa per farti vedere che ha una grossa spina che lo tormenta. Dopodiché, con tuo enorme stupore, ti parla. "Uhm, mi pare che ci sia una spina…" Ti rendi conto che la povera bestia non intende farti del male, così decidi di aiutarla. Vai al **173**.

## 230

Con una velocità e un'agilità sorprendenti si precipita sul ponte, proprio di fronte a te. Nel frattempo sguaina una lunga spada ricurva dal fodero che porta sulla schiena. "La multa per il mancato pagamento del dazio è di 7 Monete d'Oro", dice con un sorriso ironico. "E la penale per il mancato pagamento della *multa* è…"; non finisce la frase, ma lo sguardo che lancia alla lama luccicante della spada è molto significativo. Vuoi pagargli 7 Monete d'Oro (vai al **13**) o preferisci combattere (vai al **143**)?

## 231

Il Rauchwurm si dissolve e ritorna una massa informe di fumo. Ti avvicini ed impugni l'elsa d'oro della spada per la quale hai combattuto. Sicuramente si tratta di un grosso tesoro. Mentre la fai roteare, segue i tuoi movimenti con una precisione quasi senziente. Quando combatti con quest'arma, puoi infliggere un danno aggiuntivo all'avversario: ad ogni attacco riuscito potrai sottrarre al nemico 4 punti di VIGORE, invece dei soliti 3 punti. Vedendo che non c'è altro di interessante all'interno della stanza, ti giri per andartene. Fortunatamente i Bracciali dei Fulmini ti proteggono dagli effetti della scarica elettrica. Vai al **192**.



## 232

La tana è umida, tuttavia è un ottimo riparo dal bombardamento di ghiaccio. Sopra al rumore proveniente dall'esterno, prodotto dalla grandine, senti un leggero

sguazzare. Improvvisamente, con tuo sommo orrore, le "pareti" che ti circondano si avvicinano. Un liquido trasuda da esse e cola intorno ai tuoi piedi. Quando li osservi, vedi che vengono risucchiati in quello che avevi scambiato per fango. Ti giunge alle narici un odore simile a quello della bile. Non puoi fuggire. Le gambe sono intrappolate e ti senti come se le forze ti fossero state strappate via: probabilmente come potrebbe sentirsi un boccone di cibo all'interno di un enorme stomaco…
Hai pochissimo tempo per agire. Cerchi disperatamente lo zaino in cerca di qualche oggetto utile: cosa vuoi usare?
Le ceneri di un santo? Vai al **98**.
Il Balsamo Risanante? Vai al **267**.
La lacrima di una ragazza? Vai al **194**.

## 233

Una pioggia di frecce si abbatte sui bersagli, gettando i ladri nella confusione. Non hanno il tempo di accorgersi che vengono attaccati da un solo arciere: si lanciano in una corsa disperata verso la foresta, ed in breve tempo scompaiono dalla vista. Ti avvicini al luogo dell'imboscata. La guardia ha subito una ferita mortale, e ti guarda con gli occhi socchiusi. "Ti ringrazio, straniero", rantola. "Temo che il tuo aiuto sia giunto troppo tardi per me…". Emette un gemito e poi crolla.
Un'elegante pantofola di velluto emerge dalla carrozza, e lanci uno sguardo alla graziosa damigella che sta scenden-

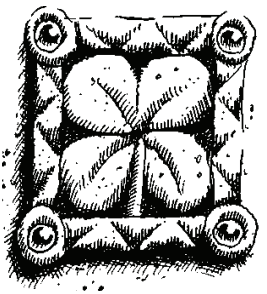
do. Osserva per un istante la carneficina, e poi lancia uno sguardo corrucciato all'asse spezzato delle ruote della carrozza. Il vecchio esce dal suo nascondiglio polveroso e ti si avvicina, cercando di sfoggiare un po' di dignità. "Siamo in debito con te", ti dice solennemente. "Se non fossi intervenuto, le cose sarebbero andate molto male. Mi chiamo Gorbran, servitore delle fedelissime Monache della Pura Adorazione. Questa dama si chiama Norwena: la sto accompagnando per entrare a far parte del convento."
Non sei certo un tipo che ignora i doni della provvidenza: facendo notare che adesso Gorbran e Norwena sono rimasti senza guardie che li difendano durante il viaggio, ti offri di scortarli finché non raggiungano il convento. Vai al 195.

## 234

Passando attraverso una serie di saloni sempre più bui, finalmente giungi ad una rampa di scale di pietra consumata, che ti conduce ad uno stretto pianerottolo. Ti trovi di fronte a tre porte. Vai al 147.

## 235

Sogghignando sadicamente ti afferra con forza. Non riesci a muoverti. “Del tutto sbagliato” dice. “Evidentemente la tua abilità con gli indovinelli lascia alquanto a desiderare, ma forse migliorerà dopo che sarai ospite del mio castello per un’eternità o due!” Con la sua falsità, il demone Slank ti ha catturato: sarai suo prigioniero per sempre, e la tua avventura termina qui.



## 236

Si gratta interrogativamente la nuca. “Non saprei dove potresti trovare una ciocca di capelli”, ti rivela dopo aver pensato qualche istante, “però mi pare che le monache si tagliano i capelli prima di entrare in convento, vero? Non molto lontano da qui si trova una specie di santuario in cui fu sepolto un vecchio sacerdote. Forse era un santo, chi può saperlo?” L’uomo ti fornisce tutte le indicazioni e poi inizi la ricerca del santuario. Vai al **144**.

## 237

Perquisisci le tasche dell'ometto e trovi svariati borsellini portamonete rubati: i suoi sporchi ricavi ammontano a 17 Monete d'Oro. Inoltre indossa un anello di corniola dalla forma di un teschio: se lo desideri puoi prenderlo. Ricorda di annotare tutto quello che prendi sul Foglio d'Identità. Prendi un po' di erba per pulire il sangue dalla spada, e poi esci dallo spazio fra le tende come se non fosse successo nulla. Vai al **118**.

## 238

Il Nano crolla a terra, con un sottile rivolo di sangue che gli cola sul mento e sulla barba unta. Avendo appena saggiato la sua furbizia, tieni l'arma vicino alla sua gola mentre ti inchini per perquisire il corpo. In una tasca del giustacuore trovi un orologio da tasca: i Nani sono famosi per le loro abilità nel fabbricare dispositivi a orologeria, e questo orologio potrebbe valere una discreta somma, se sopravvivrai a sufficienza per venderlo. Se decidi di prenderlo, ricorda di annotarlo sul Foglio d'Identità. Allontanandoti dal corpo privo di vita, ti dirigi verso la fine del corridoio. Vai al **220**.

## 239

Ti stupisce il fatto che qualcuno abbia lasciato alcuni fiori freschi di fronte all'idolo: potrebbe esserci una comunità

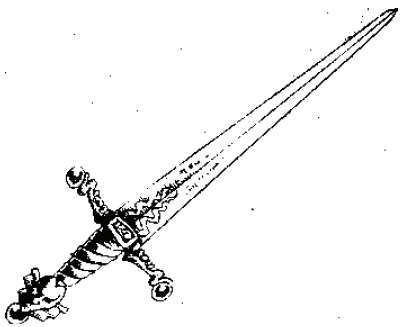
religiosa nelle vicinanze. Riuscirai a trovare uno oppure tutti e due gli oggetti di cui hai bisogno? Gioca un dado. Se fai 4 o più, vai al **244**. Se fai 3 o meno, vai al **260**.

## 240

Entri in un'ampia sala da pranzo rivestita di legno di quercia, con molti ritratti sbiaditi appesi alle pareti. Ignorando due porte più piccole, ti incammini lungo il tavolo per raggiungere la doppia porta che si trova nel lato opposto della stanza. Oltrepassi un imponente caminetto di pietra, in cui sta ardendo un grosso tronco di legno crepitante. Al di sopra del camino è appesa una grossa ascia da battaglia, mentre sul pavimento di fronte ad esso si trova un magnifico tappeto bianco di pelliccia di orso. Puoi ispezionare il caminetto (vai al **290**), oppure puoi proseguire verso la doppia porta (vai al **276**).

## 241

Attraversi il passaggio a volta, tenendo la lanterna in mano, ma ben presto scopri che dopo alcuni metri il corridoio termina davanti ad un muro. Cerchi inutilmente un passaggio segreto, ed alla fine sei costretto ad ammettere che si tratta di un vicolo cieco. Un po' perplesso, ritorni all'ingresso e provi a salire le scale (vai al **103**).



## 242

Mentre osservi il castello attraverso la sfera di cristallo, riesci a vedere uno scintillante percorso di luce verde che attraversa la palude: puoi riuscire a seguirlo tenendo la sfera davanti agli occhi. Stai camminando da pochi minuti, intento ad osservare il sentiero sul quale ti trovi, quando noti un profilo scuro di fronte a te. Lanci uno sguardo oltre alla sfera di cristallo, e quasi ti prende un colpo: ti trovi davanti alle porte del castello. Vai al **108**.

## 243

Ti addentri nel bagliore argenteo e ti impossessi dell'urna. Sbirciando all'interno, scopri che contiene una manciata di ceneri: in qualche modo sei sicuro che si tratti dei resti di un santo. Infili l'urna nello zaino e ti dirigi nuovamente verso le colline. Vai al **301**.

## 244

Riesci a identificare alcune tracce che conducono verso l'altro lato della valle. Seguendole, raggiungi un santuario. Vai al **144**.

## 245

Sei caduto vittima di un incantesimo anticoagulante. Da questo momento in poi, al termine di ogni combattimento in cui rimani ferito, devi giocare un dado. Il punteggio ottenuto corrisponde al numero di punti di VIGORE aggiuntivi che perdi prima di riuscire a fermare l'emorragia. Mentre maledici la tua sfortuna, l'odioso Chonchon ride stridulamente e poi vola via nella nebbia. Vai al **222**.

## 246

Sono sospettosi nei tuoi confronti perché sei uno straniero, ma quando gli offri alcuni boccali di birra ben presto diventano più affabili. Sottrai tre Monete d'Oro per le

birre. Decidi di domandare loro se sanno dove potresti trovare uno degli oggetti di cui hai bisogno: vuoi prima chiedergli della sfera di cristallo (vai all'87) o del quadrifoglio (vai al 157)?

## 247

Il gallo sul quale avevi puntato emette il suo ultimo verso prima di morire: perdi le monete che avevi scommesso. L'uomo alto sta raccogliendo le giocate per un'altra lotta, ma decidi di allontanarti. Vai al 129.

## 248

Osservi terrorizzato il Cobra mentre striscia verso di te. Vorresti correre, ma non riesci a muovere nemmeno un muscolo. All'ultimo momento, proprio mentre sta per colpirti, riesci a liberarti dai suoi effetti ipnotici ed a precipitarti verso il passaggio a volta. Il Cobra sibila furiosamente, ma non tenta di inseguirti mentre fuggi attraverso il corridoio. Vai al 251.

## 249

Continui a vagare all'interno del labirinto con le pareti rivestite di specchi, finché non raggiungi un altro quadrivio.

| | |
|---|---|
| Vuoi andare a Nord? | Vai al **170** |
| Vuoi andare a Sud? | Vai al **93** |
| Vuoi andare a Est? | Vai al **43** |
| Vuoi andare a Ovest? | Vai al **4** |

## 250

Gioca quattro dadi (oppure un dado per quattro volte). Se il totale è maggiore del tuo punteggio attuale di VIGORE, vai al **94**. Altrimenti vai al **226**.

## 251

Mentre cammini lungo il corridoio, scopri una porta di pietra nella parete alla tua sinistra. Se vuoi provare ad aprirla, vai al **168**. Se preferisci proseguire lungo il passaggio, vai al **44**.

## 252

È un mattino piacevole, e ti godi la camminata attraverso il paesaggio ondulato delle Colline Mungo. Dopo un po' di tempo giungi presso un corso d'acqua, dove un uomo corpulento è intento a pescare. Se vuoi salutarlo, vai al **177**. Se preferisci continuare, vai al **132**.

## 253

Volteggiando proprio sopra alla tua testa, il quarto Chonchon osserva furioso i corpi massacrati dei suoi compagni. *"Nemo me impune lacessit!"* sibila. Evidentemente non ti sta augurando nulla di buono, visto che subito dopo avverti intorno a te l'influsso di una magia. Lancia due dadi, cercando di ottenere un risultato uguale o inferiore al tuo punteggio di RPS. Se la prova riesce, vai al **3**. Se fallisce, vai la **245**.

## 254

Ti avvicini e impugni l'elsa della spada: la catenella dorata si spezza con un leggero strattone. Brandisci la spada per saggiarne la qualità: è un'arma di ottima fattura, anche se a prima vista non sembrerebbe tale. Annotala sul Foglio d'Identità e poi continua al **113**.

## 255

Oltrepassando la carcassa del leone, noti che aveva una grossa spina conficcata nella zampa. Hai fatto bene ad ucciderlo: doveva essere di umore terribile, ed avrebbe potuto attaccare qualcuno. Vai al **24**.

## 256

Ritorni alla Locanda del Quadrifoglio. All'interno c'è una coppia di braccianti che assaporano boccali di birra. Vuoi tentare di rubare il finimento di ottone a forma di quadrifoglio appeso sopra al bancone (vai al **106**), oppure vuoi utilizzare un sistema più onesto, parlando con il locandiere (vai al **294**)?

## 257

Slank avanza verso di te come una pantera, con gli abiti che svolazzano nella brezza. Nell'aria aleggia un raggelante odore di terra umida, come se fosse stata appena scavata una tomba. Noti che le unghie della sua mano destra sono lunghe almeno mezzo metro e scintillano come cristalli: devono essere taglienti come rasoi.

| Slank | VIGORE 24 |
|---|---|

*Gioca due dadi:*
Se fai da 2 a 8, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 9 a 12, il Demone perde 3 punti di VIGORE.

Se riesci a sconfiggerlo, vai al 137.

## 258

Non c'è nessuno qui dietro: solo due stivali all'interno di un'alcova. Arretri sorpreso, e poi ti giri non appena senti un ringhio che ti avverte di un attacco imminente. Un Nano impazzito sta correndo verso di te a piedi nudi, furioso per il fatto che non sei caduto nel suo tranello. Vai all'**81** per combattere, ma dovrai sottrarre due punti dal lancio dei dadi durante il primo turno di combattimento a causa dell'effetto sorpresa.

## 259

Afferri il finimento di ottone, ma improvvisamente senti un urlo alle tue spalle: "Ehi Bruno, c'è un ladro nella tua locanda!" Ti giri e scopri che alcuni uomini tarchiati si stanno già avvicinando, armati di randelli e bottiglie rotte. Metti in tasca il finimento di ottone e sfoderi risolutamente la spada.

| | |
|---|---|
| Bruno il Locandiere | VIGORE 9 |
| Olaf il Fabbro | VIGORE 12 |
| Torrick il Furfante | VIGORE 9 |
| Jared il Sarto | VIGORE 6 |

*Gioca due dadi:*
Se ottieni 2, vieni ferito quattro volte e perdi 12 punti di VIGORE.
Se ottieni 3, vieni ferito tre volte e perdi 9 punti di VIGORE.
Se ottieni 4 o 5, vieni ferito due volte e perdi 6 punti di VIGORE.
Se ottieni 6 o 7, vieni ferito una sola volta e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 8 a 12, uno di loro (scegli quale) perde 3 punti di VIGORE.

Non puoi raggiungere la porta perché ti stanno sbarrando la strada. Se riesci ad ucciderne uno, vai al **161** (prima ricordati di annotare i punti di VIGORE degli avversari).

## 260

Sfortunatamente non riesci a trovare tracce che sostengano le tue teorie. Con una scrollata di spalle ti allontani dall'idolo e ritorni sul sentiero a Ovest, verso le colline. Vai al **301**.

## 261

Gli fai notare una brutta ammaccatura sulla corazza, e gli offri di portarla al fabbro in modo che possa essere riparata prima che il torneo abbia inizio. Ti ringrazia e poi si toglie rapidamente l'armatura, consegnandotela insieme a

tre Monete d'Oro per il disturbo. Sfortunatamente la tenda del fabbro non è molto distante, e così non hai la possibilità di rubarne un pezzo durante il tragitto. Una volta all'interno della tenda, consegni l'armatura al fabbro. Lo osservi mentre sistema l'ammaccatura e ti rendi conto che dovrai corromperlo. Decidi quanto vuoi offrirgli e poi vai al 49.

## 262

Di fronte a te si forma un banco di nebbia. Tenti di attraversarlo, ma non riesci a trovare la sfera di cristallo da nessuna parte. Alquanto perplesso, decidi di ritornare al sentiero per proseguire il viaggio. Vai al 115.

## 263

Le chiedi se può venderti un po' di erica portafortuna. Mentre si allontana verso il retro del carrozzone per prenderla, ti impossessi della sfera di cristallo e fuggi verso la porta. Ma mentre annaspi fra i tendaggi la ragazza si gira, e la senti invocare gli spiriti dei defunti affinché ti maledicano. Lancia due dadi: se il risultato è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di RPS, vai al 21. Altrimenti vai al 119.

## 264

Attraversi la porta e prosegui lungo un corridoio umido. Lanci uno sguardo attraverso un'arcata alla tua destra, e scorgi il profilo scarlatto e dorato di uno strano volto demoniaco, sospeso nell'oscurità di fronte a te. Forse si tratta di una maschera luminosa sulla parete opposta della stanza? Avvicini la lanterna, ma riesce a malapena a penetrare la fitta oscurità. Se vuoi attraversare l'arcata, vai al **298**. Altrimenti se vuoi continuare lungo il corridoio, vai al **251**.

## 265

Maledizione! Il pugnale si è spezzato. Se non possiedi una spada, ora sei completamente disarmato: nei prossimi combattimenti infliggerai solamente 2 punti di VIGORE invece dei soliti 3 punti. Se invece possiedi una spada, non vorrai certamente rischiare di romperla per continuare a scavare nel ghiaccio. Decidi di lasciare la dannata maschera dove si trova e di dare un'occhiata nel passaggio a volta. Vai al **288**.

## 266

L'anello emette un lampo di luce accecante, ma non sortisce alcun effetto sulla creatura. Mentre annaspi in cerca della spada, ti colpisce con un pugno d'acqua: sottrai 3 punti di VIGORE e poi vai al **33**.

## 267

Versi le ultime dosi di Balsamo nella "tana" famelica, la quale sembra talmente disgustata dal nauseante sapore della sostanza, che ti sputa immediatamente via, all'aperto. Fortunatamente la tempesta di grandine è passata. Vai al **69**.

## 268

Ti metti a correre verso il passaggio a volta, ma scivoli sul ghiaccio e cadi rovinosamente disteso. Gioca sei dadi, tentando di ottenere un risultato uguale o inferiore al tuo *attuale* punteggio di VIGORE. Se hai successo, vai al **29**. Se fallisci, vai al **218**.

## 269

Ritorni al palazzo della famiglia Faze, con quattro dei sei oggetti necessari per compiere la missione. Devi ancora trovare le ceneri di un santo ed i capelli di una monaca, ma Jasper ti suggerisce che sarà piuttosto difficile trovarli in città, e che potresti avere più fortuna cercando gli ultimi due oggetti lungo il viaggio verso il Castello delle Anime Perdute.

Trascorri un paio di giorni a studiare alcune mappe ed i resoconti degli avventurieri, pianificando il viaggio verso la rocca del demone (se sei ferito, il riposo ti fa recuperare 2 punti di VIGORE). La sera prima di partire, guardi at-

traverso la finestra della biblioteca in direzione del tramonto. Il Castello si trova in quella direzione, ma in questo mondo o nell'aldilà?
Sbadigli e metti da parte la raccolta di mappe che stavi studiando. Qualunque terribile pericolo ti stia attendendo, non trarresti alcun beneficio pensandoci adesso. Vai al 47.

## 270

Stai per infilarti il finimento di ottone nella tasca quando qualcuno si mette ad urlare: "Rimettilo a posto, feccia!" Senti un forte rumore, e ti giri di scatto sfoderando la spada. Un uomo grosso come un armadio sta avanzando verso di te, con una bottiglia rotta in una mano e la gamba di uno sgabello nell'altra. Non appena tenti di arretrare, il locandiere sbuca dal retro della taverna impugnando una mannaia, bloccandoti la via di fuga. Sei costretto a combatterli.

| | |
|---|---|
| BRUNO il locandiere | VIGORE 9 |
| ANVIL il lottatore | VIGORE 15 |

*Gioca due dadi:*
Se fai 2 o 3, vieni ferito due volte e perdi 6 punti di VIGORE.
Se fai 4 o 5, vieni ferito una volta e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 6 a 12, uno dei nemici (scegli quale) perde 3

punti di VIGORE.

Se ne uccidi uno, vai al 54.

## 271

Cammini faticosamente lungo l'ennesimo corridoio, e stai iniziando a pensare che finora hai girato in circolo. Improvvisamente le pareti rivestite dal campo di forza si dissolvono come nebbia al sole. In un vortice di aria gelida vieni sollevato fino ad un'ampia sala rivestita di specchi. Perdi l'orientamento, ma dopo qualche istante guardi in basso per scoprire che sotto i tuoi piedi si trova il solido pavimento. La porta dalla quale eri entrato si trova dietro di te, spalancata. Scuoti la testa, domandandoti se ti sei imbattuto in un labirinto vero: forse si trattava di un'illusione magica con la quale Slank sperava di intrappolare la tua mente.

Ti dirigi verso un passaggio a volta che si trova nella parte opposta della sala. Lo oltrepassi e raggiungi la stanza adiacente. Vai al 299.

## 272

Le porte non sembrano affatto differenti mentre le osservi attraverso la sfera di cristallo della zingara. Ritorna al 147 e fai un'altra scelta.

## 273

Adesso che possiedi la sfera di cristallo, la lacrima e il quadrifoglio, non ti rimane che trovare un frammento di armatura appartenente ad un valoroso cavaliere.
Vuoi andare al torneo che si svolgerà domani? Vai al **36**.
Vuoi incontrare Hrothgar, un erudito rinomato per la sua collezione privata di armi ed armature? Vai al **152**.

## 274

Incocchi rapidamente una freccia e prendi la mira per uccidere il fuggitivo capo dei Chonchon. Per colpirlo devi ottenere almeno un 3 lanciando un dado, e hai la possibilità di scoccare solo una freccia prima che sia fuori portata. Se lo colpisci, vai al **78**. Se lo manchi, vai al **222**.

## 275

"Eccellente. Dopo aver ucciso Slank, devi cospargere le ceneri sul suo corpo. Adesso non mi resta che augurarti buna fortuna". Vi stringete la mano prima di congedarvi, e poi continui lungo il corridoio. Alle tue spalle senti nuovamente spostare i mobili della biblioteca dietro alla porta. Vai al **134**.

## 276

Scendi una rampa di scale fino a raggiungere quella che sembra una sala da ballo, sostenuta da pilastri e con il pavimento di lucido marmo bianco. Nella parte opposta della stanza si trova un buio passaggio a volta. Tuttavia, mentre ti avvicini con circospezione, fai una scoperta sbalorditiva: il pavimento non è di marmo, ma di solido ghiaccio. Alcuni centimetri sotto la superficie riesci a vedere una strana maschera demoniaca inglobata nel ghiaccio. Mentre la osservi, ti rendi improvvisamente conto di quanto la stanza stia diventando fredda. Le mani ti stanno diventando blu e cominci a battere i denti senza volerlo. Possiedi una pelle d'orso? Se sì, vai al **18**. Altrimenti vai al **268**.

## 277

Trovi una scala a chiocciola che conduce fuori dalla prigione sotterranea. Con tuo immenso sollievo scopri che la porta che si trova al fondo delle scale non è chiusa, e ti ritrovi nell'ingresso illuminato dalle candele: vai al **103**.

## 278

Ti raccontano che all'esterno della città si trova un eremita che potrebbe avere quello che cerchi, visto che colleziona oggetti rari e particolari. Sono pronti ad accompagnarti alla sua capanna, ma dovrai pagare loro cinque

Monete d'Oro per il disturbo. Puoi andare subito con loro (vai al **286**), oppure prima puoi chiedere se sanno dove potresti trovare un quadrifoglio (vai al **42**). Se non vuoi pagarli, puoi avvicinarti al bancone per parlare con il locandiere (vai al **227**), oppure per rubare il finimento di ottone che hai notato prima (vai al **190**).

## 279

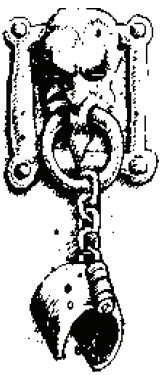
Percorri un tunnel tortuoso ed entri in una sala con il soffitto a volta, illuminata da una tetra luce verde. Di fronte a te prende forma una sagoma oscura: è una donna alta e imponente, ed è veramente magnifica. Rimani immobile, assalito da un senso di timore. La luce verde e pallida si dissolve dalla stanza non appena solleva il velo che copre il suo volto, e ti ritrovi a fissare direttamente i suoi occhi, che brillano come giade levigate. Provi a girarti per andartene, ma non riesci a distogliere l'attenzione dal suo sguardo ammaliante.

Alcune lugubri voci sembrano risuonare nella tua testa: le voci di centinaia di vittime intrappolate dalla Gorgone, per diventare suoi compagni e amanti. Si trovano all'interno di oscure alcove che ti circondano. Ormai la tua esistenza trascorrerà insieme a loro, per sempre.

Ti unisci al loro oblio…

## 280

Lanci la tua spada lontano, e le Creature della Palude la inseguono. Afferrano l'oggetto luccicante e lo portano via. Frattanto che ritornano nell'oscurità della notte, riesci a sentire i loro suoni striduli e gorgoglianti mentre si disputano il trofeo. Sei salvo, ma da ora in poi nei combattimenti dovrai usare il pugnale invece della spada, e tutti i relativi lanci di dadi saranno ridotti di 1 punto. Ad esempio, se durante un combattimento ottieni un 7 ai dadi, dovrai considerarlo un 6. Vai al **66**.



## 281

Perquisisci la casa in cerca di tesori che l'Ogre potrebbe aver depredato dai viaggiatori meno cauti o esperti di te. Trovi un Anello magico della Luce, cinque Monete d'Oro ed una pozione all'interno di una bottiglia blu. Se decidi di bere la pozione, adesso o durante l'avventura, vai al **95** per scoprirne gli effetti. Puoi berla in qualsiasi momento,

ma non durante i combattimenti; ricordati prima di tutto di annotare il numero di paragrafo in cui ti trovi, perché dal 95 non ci saranno indicazioni per tornare indietro.
Sotto alle assi del pavimento rimani disgustato nello scoprire ossa umane appartenenti a più di trenta corpi, ben ordinate all'interno di scatole, con annotazioni sulle conversazioni e sul sapore di ciascuna persona. Trascorri il resto della notte in un sonno irregolare, popolato da orribili incubi, e poi riparti prima dell'alba, desideroso di allontanarti da questo luogo spaventoso. Vai al 132.

## 282

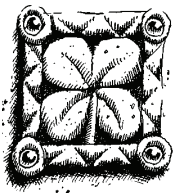
Slank esce dall'alcova, sorridendo malignamente. Si trova di fronte a te, enorme e spaventoso; inoltre noti che *non proietta alcuna ombra*.
Ascolti i rimbombi della tempesta che si sta avvicinando, coperti dalle sue risate. Il mantello, gli stivali e i bracciali sono neri come la notte, con decorazioni d'argento; la pelle pallida emette un lieve bagliore. A prima vista il volto potrebbe quasi essere considerato di bell'aspetto, ma poi vedi l'occhio destro annebbiato e privo di vista, con la pelle che lo circonda sfregiata e mutilata da terribili ustioni. L'altro occhio brilla di una luce spaventosa e malvagia; l'espressione che distorce i lineamenti del viso è di una malvagità assoluta e disumana.
Nella mano sinistra tiene una maschera colorata, e la solleva in modo da coprirgli il volto. La maschera ha una

lente di quarzo che protegge l'occhio sano, quindi anche se possiedi la lacrima, non puoi utilizzarla. Non c'è nemmeno il tempo per prendere l'arco: devi affrontarlo. Vai al **257**.

## 283

Il quarto Chonchon, che finora ha volteggiato sopra di te per osservare il combattimento, adesso sbatte furiosamente gli orecchi e vola via lontano. Se sconfiggi tutti i Chonchon entro due turni di combattimento (fai riferimento al paragrafo **84** se non ricordi i loro punteggi di VIGORE), puoi tentare di abbattere il loro capo in fuga con l'arco (vai al **274**).

Se il combattimento prosegue per più di due turni di combattimento, il loro capo si allontana troppo per essere colpito con una freccia. In questo caso vai al **222**.



## 284

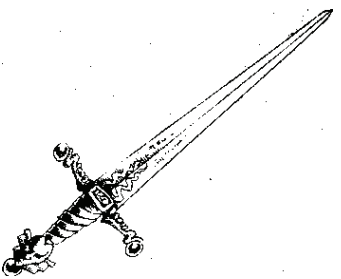
Percorri un breve corridoio e giungi davanti ad una porta malridotta. Se vuoi attraversarla, vai al **199**. Altrimenti se vuoi tornare indietro ed imboccare l'altra strada, vai al **27**.

## 285

L'uomo, che si chiama Garl, ti offre uno squisito e nutriente stufato. Anche il vino è ugualmente prelibato, non certo come la sciacquatura che ti saresti aspettato di assaggiare. Garl è chiaramente più ubriaco di quanto avessi immaginato. È seduto su una sedia e ti osserva mangiare, tracannando grosse sorsate di vino dal boccale e dicendo frasi del tipo "Tu sei un avventuriero che ha compiuto imprese eroiche, mentre io sono solo un eremita con un dubbio passato. Eppure, quando ruttiamo, qual è la differenza fra noi?"

Finalmente, quando vede che trattieni uno sbadiglio, ti mostra dove puoi dormire.

Puoi riposare (vai al **35**) oppure puoi rimanere vigile (vai al **188**).



## 286

Ti conducono nel bosco che circonda la città, lungo un sentiero che è stato usato poco frequentemente negli ultimi anni. Stai iniziando a diventare sospettoso. Ti giri

proprio nell'istante in cui uno di loro sguaina la spada mentre ti si avvicina silenziosamente! Lancia un urlo agli altri, e tutti e tre si lanciano all'attacco.

| | |
|---|---|
| Primo Avventuriero | VIGORE 12 |
| Secondo Avventuriero | VIGORE 9 |
| Terzo Avventuriero | VIGORE 9 |

*Gioca due dadi:*
Se fai 2 o 3, vieni ferito tre volte e perdi 9 punti di VIGORE.
Se fai 4 o 5, vieni ferito due volte e perdi 6 punti di VIGORE.
Se fai 6 o 7, vieni ferito una volta e perdi 3 punti di VIGORE.
Se fai da 8 a 12, uno dei nemici (scegli quale) perde 3 punti di VIGORE.

Quando ne hai ucciso uno, annota i punti di VIGORE rimasti agli altri due nemici e poi vai all'**86**.

## 287

Ritorni alla locanda *al Quadrifoglio*. Gli zingari sono ancora qui: hanno bevuto parecchio, e uno di loro sta suonando il violino. Se vuoi unirti a loro, vai al **56**. Se vuoi parlare con il locandiere, vai al **227**. Il finimento per cavalli a forma di quadrifoglio è ancora appeso sopra al bancone: se vuoi provare a rubarlo, vai al **190**.

## 288

Ti trovi ai piedi di una scala di pietra che forma usa spirale lungo le pareti di una stretta torre circolare. Guardando nell'oscurità, sulla sommità distingui un bagliore rossastro. Sali sempre più su, apparentemente per centinaia di metri, e finalmente raggiungi la cima della torre. Sul pianerottolo c'è solo una massiccia porta di ferro, con la maligna incisione di un volto fiammeggiante di colore rosso. Non appena ti avvicini si apre, permettendoti di entrare in quella che dovrebbe essere la stanza più elevata della torre. Il vento ulula attraverso le finestre aperte. All'esterno vedi imponenti nuvole cariche di pioggia stagliarsi contro il cielo notturno privo di stelle. Nella parte opposta della stanza si trova un'alcova nascosta da una tenda. Mentre ti avvicini ad essa, senti una voce che sembra sussurrarti nella mente i pregi di essere un eterno servitore del demone. Gioca due dadi: se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di RPS, vai al **45**. Se invece è superiore, vai al **206**.

## 289

L'antica corona calza perfettamente sulla tua testa. Immediatamente ti sembra di sentire un sussurro spettrale. Diventa sempre più forte, e intorno a te cominciano a materializzarsi alcune vaghe figure: centinaia di pallide apparizioni affollano la cripta, avvicinandosi a te supplicando. Riesci a vederli solo in modo indistinto, come se li guar-

dassi con occhi colmi di lacrime, ma le loro voci sono ormai chiare: "Ritornate da noi, maestà. Quanto abbiamo desiderato riavervi nuovamente qui con noi…"
Il leggero fremito di terrore lascia il posto ad una calma spettrale. Ti ritrovi a cercare di uscire dal sarcofago vuoto. Una forza invisibile sta spostando il coperchio, visto che in poco tempo vieni avvolto nelle tenebre più assolute. Ora regna un gradevole silenzio. Attendi tranquillamente di raggiungere i tuoi sudditi nell'oltretomba.

**290**

Mentre ti avvicini al caminetto, il tappeto si anima e si solleva, emettendo un ringhio spaventoso.

Tappeto di pelliccia d'Orso VIGORE 12

*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 5, vieni ferito e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 6 a 12, l'Orso perde 3 punti di VIGORE.

Se FUGGI verso la porta, vai al **276**. Se lo sconfiggi, vai al **211**.

Quattro di loro ti vedono arrivare e lasciano ai loro compagni il compito di uccidere la guardia. Assumi una posizione difensiva mentre ti circondano: sarà molto difficile sconfiggere questi quattro nemici.

| | |
|---|---|
| Emaj Dogbreath | VIGORE 9 |
| Ipcoll il Selvaggio | VIGORE 9 |
| Uknor il Barbaro | VIGORE 12 |
| Boso Headcut | VIGORE 9 |

*Lancia due dadi:*
Se ottieni 2, vieni ferito quattro volte e perdi 12 punti di VIGORE.
Se ottieni 3 o 4, vieni ferito tre volte e perdi 9 punti di VIGORE.
Se ottieni 5 o 6, vieni ferito due volte e perdi 6 punti di VIGORE.
Se ottieni 7 o 8, vieni ferito una volta e perdi 3 punti di VIGORE.
Se ottieni da 9 a 12, uno dei ladri (scegli tu quale) perde 3 punti di VIGORE.

Quando ne uccidi uno, vai al **28**. Se decidi di FUGGIRE, correndo il rischio di perdere 12 punti di VIGORE (infatti tutti e quattro i nemici ti colpiranno se fallisci la prova di AGILITÀ), vai al **219**.

## 292

Mette la mano nel borsellino che porta alla cintura e ne estrae alcuni oggetti inquietanti. "Il pilliwink è un gioco che viene fatto usando le dita", spiega mentre ti mette uno schiacciapollici. Un dolore lancinante ti percorre le braccia. Fra le ondate di agonia vedi che la persona di fronte a te si dissolve e muta forma: non è più un vecchio, ma un'alta figura vestita con abiti neri.

"Un'anima generosa è un'anima persa", ti dice Slank con un sorriso demoniaco. "Permettimi di dare il benvenuto all'ultimo ospite del mio castello".

La tua avventura è terminata, ma i tormenti sono appena iniziati…

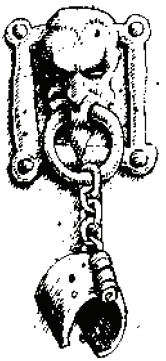
## 293

Mentre Slank tenta di colpirti alla cieca, impugni l'arco e scagli la freccia appositamente preparata esattamente nel suo cuore, e il demone cade a terra esanime. Vai al **137**.

## 294

Il locandiere ti rivela che talvolta si possono trovare alcuni quadrifogli nel giardino che si trova nel retro della locanda. "Per quale motivo credi che si chiami il Quadrifoglio?" dice ridendo. Ti dirigi verso il giardino, dove un gatto dal pelo lucido sta oziando al calore del sole. È completamente nero, ad eccezione di una toppa di pelo

bianco intorno ad un occhio. Ti inchini per accarezzarlo, e subito la tua attenzione viene catturata da un quadrifoglio che si trova vicino alla sua zampa. Con estrema soddisfazione raccogli il quadrifoglio (annotalo sul Foglio d'Identità) e poi lasci la locanda, ignorando gli sguardi stupiti del locandiere e dei suoi avventori. Vai al **273**.



## 295

Ti rendi conto che Garl non è del tutto umano, ma è uno spietato Ogre, bramoso della tua carne!

| | |
|---|---|
| Ogre | VIGORE 15 |

*Gioca due dadi:*
Se ottieni da 2 a 6, vieni ferito e perdi 4 punti di VIGORE.
Se ottieni da 7 a 12, l'Ogre perde 3 punti di VIGORE.

Nota che l'attacco di Garl infligge più danni del normale, a causa della sua terribile forza. Se lo uccidi, vai al **281**.

## 296

Scopri una nicchia fra le rocce di un pendio, e ti inerpichi per raggiungerla. La sporgenza è sufficientemente ampia per permetterti di allungare le gambe. È un buon posto per trascorrere la notte: lupi e altri animali simili non saranno in grado di raggiungerti fin qui. Dopo un pasto a base di pane e formaggio, innaffiato dall'eccellente brandy della cantina di Jasper, ti addormenti beatamente.

Ti svegli presto. Se sei ferito, recuperi 1 punto di VIGORE grazie al riposo. Raccogli i tuoi effetti personali e continui il viaggio. Vai al **132**.

## 297

Se possiedi qualche pozione magica, adesso hai il tempo di berne una o più, prima di attaccare i ladri. Fai la tua scelta, e poi vai al **291**.

## 298

Ti avvicini ai lineamenti luccicanti della maschera del demone, tenendo la lanterna in alto e avanzando cautamente nella fitta oscurità. Ti si gela il sangue nelle vene dal terrore non appena senti un sibilo inquietante: ti rendi

conto che non stai osservando una maschera, bensì la testa di un Cobra Gigante! Si gira verso di te, e alla luce della lanterna le sue squame brillano come lastre di metallo lucente. Mentre si solleva e striscia sulle pietre del pavimento, vedi la sua lingua sottile che guizza dentro e fuori dalla bocca come una fiamma tremolante. Le fauci sono intrise di veleno letale, e in breve tempo ti prepari per difenderti dall'attacco.

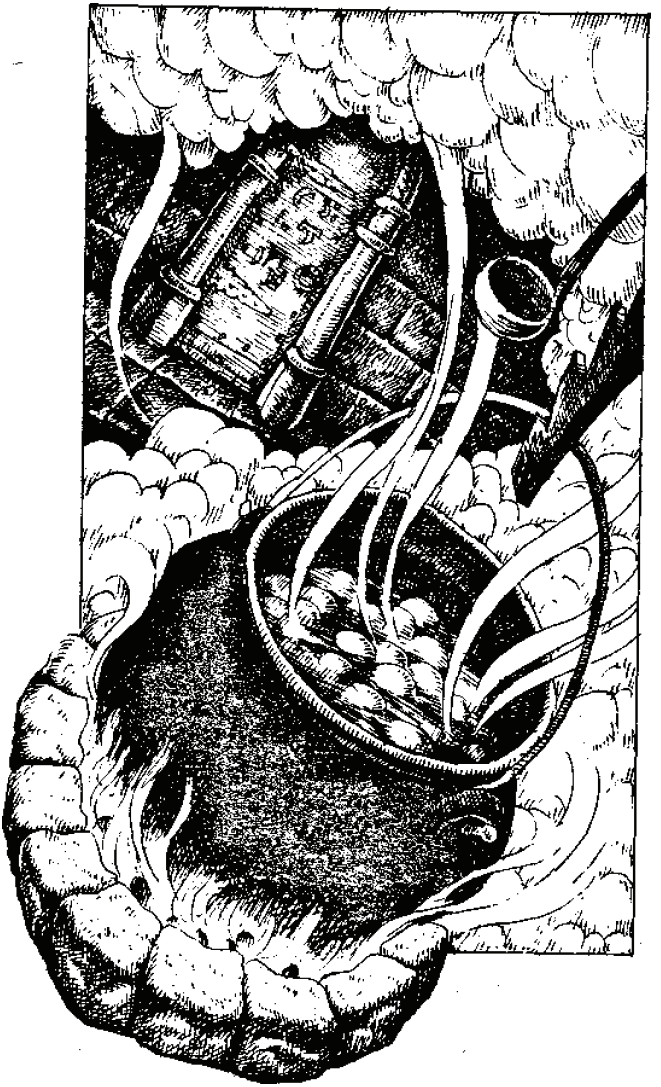
Cobra Gigante VIGORE 12

*Gioca due dadi:*
Se ottieni 2, vai al **31**.
Se ottieni da 3 a 5, vieni ferito e perdi 4 punti di VIGORE.
Se ottieni da 6 a 12, il Cobra perde 3 punti di VIGORE.

Se FUGGI verso il corridoio, vai al **251**. Se uccidi il Cobra Gigante, vai al **123**.

## 299

Oltre l'arco si trova una vasta sala rivestita con pannelli di legno di quercia, nella quale spira una corrente d'aria gelida. Nel pavimento si apre una cavità chiusa con una pesante grata, e a fianco giace una corda arrotolata. Se vuoi dare un'occhiata più da vicino al pozzo, vai al **156**. Se invece vuoi attraversare la stanza e imboccare il corridoio che si trova nella parete opposta dalla quale sei arrivato, vai al **2**.



## 300

Apri la porta ed entri in quella che sembra una cucina. È avvolta nel fumo e nel vapore, e fa un caldo insopportabile. Guardandoti attorno, vedi un calderone che ribolle sopra al fuoco scoppiettante, ed una piccola porta che probabilmente conduce alla dispensa. Esattamente nel lato opposto della cucina dal quale sei arrivato, si trova una porta con rinforzi di rame, decorata con strani disegni runici. Puoi dare un'occhiata nella dispensa (vai al **63**), esaminare il contenuto del calderone (vai al **183**), oppure continuare verso la stanza successiva (vai al **240**).

## 301

Arranchi faticosamente per molti chilometri. Ormai è pomeriggio inoltrato, ed alle tue spalle il sole si sta abbassando sulle tondeggianti Colline Mungo. Stai tentando di stimare se riuscirai a raggiungere le colline prima di notte, quando vedi una scaramuccia sulla strada di fronte a te. Ti avvicini cautamente fin quando riesci a distinguere chiaramente i dettagli: una piccola banda di ladri ha attaccato un gruppo di viandanti. Due uomini di scorta

giacciono esanimi al suolo, mentre il terzo sta combattendo disperatamente per evitare che i ladri raggiungano la carrozza che stava scortando. Vedi anche un vecchio che si sta rannicchiando dietro alla carrozza.
Vuoi aiutare la guardia? Vai al **297**.
Vuoi attaccare i ladri con l'arco? Vai al **198**.
Vuoi evitare di essere coinvolto? Vai al **189**.

## 302

Non appena impugna la corda, fa un ghigno e dà un brusco strattone. Urli spaventato mentre perdi l'equilibrio e precipiti nel pozzo. Durante la caduta senti echeggiare intorno a te una risata demoniaca.
L'impatto con il pavimento ti toglie il respiro, e trascorrono alcuni secondi prima che tu riesca a rialzarti. Sei da solo all'interno del pozzo. Lo stridore di metallo attira la tua attenzione e sollevi lo sguardo: l'uomo con un occhio solo adesso si trova nella stanza sopra di te, e sta rimettendo la grata al suo posto, che si chiude con un terribile fragore. "Benvenuto al Castello delle Anime Perdute", ti dice Slank.

## 303

La minuscola lacrima sul volto di Slank ha lo stesso effetto di una goccia di acido. Si mette ad urlare di rabbia e di dolore, coprendosi con forza l'occhio.

Luther Faze ti ha spiegato l'uso del frammento di armatura e della ciocca di capelli di monaca? Se sì, vai al **293**. Altrimenti, vai al **172**.

## 304

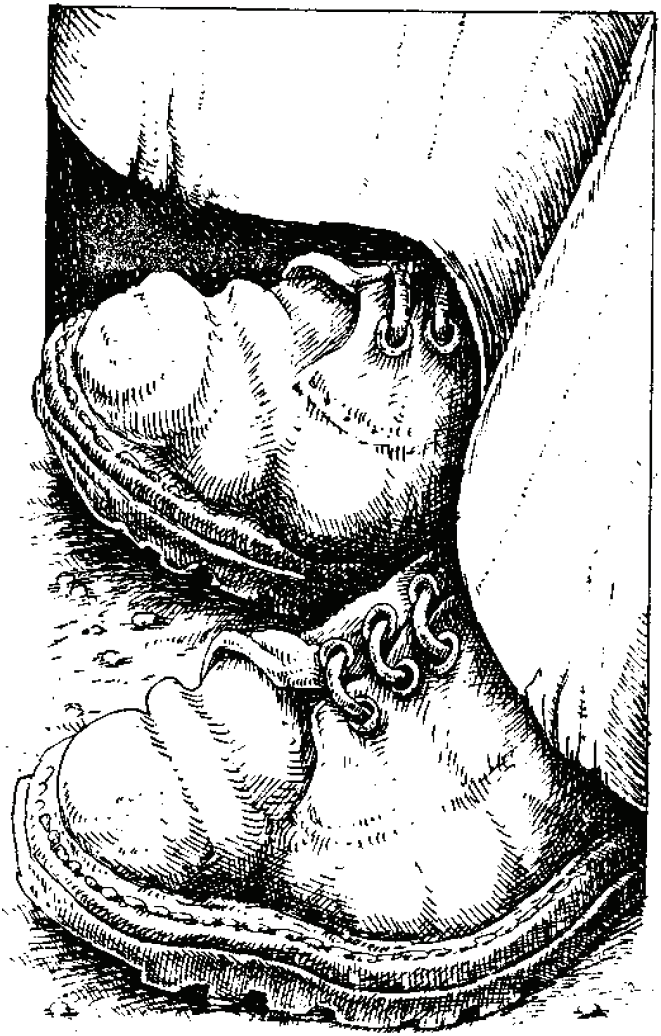
Oltrepassi le spire prive di vita del serpente e inizi a ispezionare la stanza. Le tenebre sono così fitte in modo innaturale che alla fine decidi di lasciare la lanterna vicino all'arco e proseguire a tentoni lungo le pareti. Non scopri altre uscite, ma ti imbatti in un grosso forziere; presumi che il cobra sia stato messo qui per sorvegliarlo. Se vuoi aprirlo, vai al **214**. Se preferisci spingerlo fino al corridoio, dove c'è più luce, vai al **186**.

## 305

Bevi la pozione magica: durante il combattimento con l'Ondina, ad ogni turno puoi aggiungere 1 punto al lancio dei dadi. Vai al **33**.

## 306

Ben presto ti stanchi dei discorsi monotematici del capitano, sulle leggi e sulle relative pene. Ti scusi e ti congedi, andando in cerca della Madre Superiora. È decisamente una persona molto più gradevole, e quando le chiedi se possa fornirti una ciocca di capelli di una monaca, si



mette a ridere allegramente. “Norwena si è appena tagliata i capelli per poter accedere al nostro Ordine”, ti dice. Si allontana silenziosamente e ritorna dopo pochi istanti con una lunga ciocca di capelli neri: li riponi nello zaino mentre ti accompagna alla porta. “Sarai sempre il benvenuto”, ti dice. Al cancello ti giri per salutarla, e vedi il capitano delle guardie osservarti come uno sparviero da una delle finestre più alte. Con un brivido che ti corre lungo la schiena, ti affretti ad incamminarti verso occidente. Vai al **252**.

## 307

Non hai alcuna difficoltà a liberare i polsi dell’uomo dalle catene arrugginite. “Sei stato molto gentile!” esclama, mostrandoti un sorriso alquanto strano. “Cosa ne pensi di una partita a pilliwink? Vuoi accettare la sua offerta (vai al **292**), oppure rifiuti (vai al **150**)?

## 308

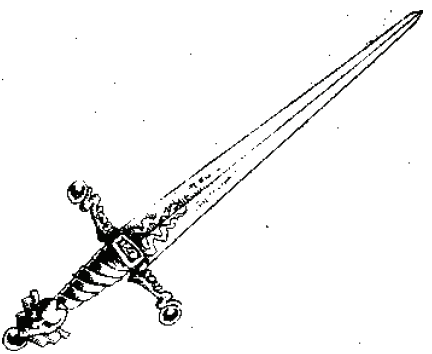
Con la coda dell’occhio noti un movimento furtivo: a meno che non te lo sia immaginato, c’è qualcuno nascosto dietro ad uno degli arazzi. Drizzi gli orecchi e avverti un lieve frusciare di stoffa e un soffocato respiro. Sfoderi silenziosamente la spada e ti avvicini. Due stivali sporgono da dietro un drappo: chiunque sia lì dietro, sembra ignaro di essere stato individuato.

Vuoi colpirlo attraverso l'arazzo? Vai al **26**.
Vuoi spostare l'arazzo per scoprire chi sia? Vai al **258**.
Vuoi correre verso la porta in fondo al corridoio? Vai al **38**.

## 309

Da una delle finestre più alte osservi l'esodo delle migliaia di anime che erano state tenute prigioniere da Slank, alcune addirittura da eoni. Escono dal castello e si dirigono verso le paludi, dove scompaiono alla tua vista di mortale non appena raggiungono l'aldilà. Esamini l'enorme folla in cerca di Luther Faze, e finalmente riesci a vederlo: saltella e danza felicemente mentre si allontana dal castello, verso quello che la sorte gli riserva nell'altro mondo…
Alla fine ti ritrovi da solo: ripercorri le stanze vuote del castello e ti incammini a grandi passi attraverso le paludi. Non ti giri finché non raggiungi le Colline Mungo, quando ormai il castello è scomparso dalla vista.
Mentre ritorni verso la città, scopri che i veggenti e i maghi hanno già saputo del tuo successo: i menestrelli girovagano fra i villaggi cantando epiche canzoni che narrano della distruzione del Signore dei Demoni, nelle quali vieni chiamato l'Uccisore di Demoni, il Cavaliere delle Anime, ed altri appellativi altisonanti.
Jasper ed i suoi fratelli hanno invitato l'intera città ad una festa in tuo onore. Vieni portato sulle spalle lungo le strade fino alla piazza principale, dove Jasper pronuncia un

lungo discorso e poi ti offre un forziere contenente un vero e proprio tesoro costituito da oro, argento e pietre preziose! Adesso che sei finalmente ricco, non vedi l'ora di goderti le tue ricchezze nella serenità e nella tranquillità che ti sei meritato.



# LA ROCCA DEL DEMONE

6

golden dragon

Pericolo, mistero, magia e suspence:
ecco gli ingredienti di queste avventure,
ogni volta completamente diverse,
ogni volta sempre più avvincenti.

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Oltre le colline e le paludi stregate,
verso il tramonto, si trova il castello
del Signore dei Demoni, Slank.
Per secoli questa infernale creatura
ha predato le anime di miseri mortali,
rinchiudendole nella sua terribile dimora
per condannarle al tormento eterno.
Ora, però, finalmente è stata scoperta
una magia segreta in grado di distruggerlo.
Sarai in grado di intraprendere
questa pericolosa avventura, e riuscirai
a liberare il mondo dal malvagio demone?
O sei semplicemente destinato
a diventare la sua prossima vittima?

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Lasciati andare al brivido dell'avventura...

Copertina illustrata da Bruno Elettori
Traduzione di Dirk06
**http://www.librogame.net**

librogame'S LAND

libri NOSTRI